POR SOLO 2,99€

REVISTA OFICIAL NINTENDO 3DS | Wii | NINTENDO DS

Nintendo Acción

Nº 223 - JUNIO 2011

Canarias 3,14 €

NOTICIÓN
¡Wii baja de precio!

AVANCE
Zelda Ocarina of Time
Todas sus nuevas pantallas

PUNTUADO
Dead or Alive Dimensions

REPORTAJE
Terror en 3DS
Jugamos con Resident Evil The Mercenaries

ANTICÍPATE A SU NUEVO ÉXITO

Mario & Sonic

¡Vuelven a los Juegos Olímpicos!

GRATIS SUPLEMENTO DOBLE
Revista Pokémon + Guía Inazuma Eleven

REVISTA POKÉMON
¡Gratis!
Guía Pokémon Blanco y Negro

GUÍAS & TRUCOS NINTENDO
Inazuma Eleven
Y además... 300 TRUCOS para Wii, DS y 3DS

¡¡AVISO A TODOS LOS TIJUANÁTICOS!!

¡TIJUANA DIRECTO A LA BOCA!
NUEVO TIJUANÁTICO MIX



Bienvenidos

Nintendo Acción

Síguenos en **HobbyNews.es**

Tu página web donde encuentras la actualidad de los videojuegos: noticias, vídeos, reportajes...

www.hobbynews.es

Este duelo solo se vive aquí

Ya no hay, no puede haber, unos Juegos Olímpicos sin su presencia. Sin duda que Mario seguirá siendo el fenomenal aventurero de Galaxy, el incombustible saltador de New Mario BROS; y Sonic seguirá brillando por su poder de aceleración y por coger más anillos que nadie. Pero cada vez un poco más, ambos serán conocidos por ser estrellas olímpicas. A la altura de la mascota y el emblema oficiales de cada olimpiada. .

Sigue mi blog en hobbynews.es

Y me siento privilegiado por haber podido asistir a la presentación exclusiva del juego en Londres. Hemos sido testigos de todos los lanzamientos de Mario y Sonic, así que es ya casi como una tradición. Que no deja de sorprender, claro. Porque hay que reconocer que los juegos tienen su chispa: no son una simple reunión de "viejos amigos", hay mucho más detrás. Las pruebas son divertidas, los controles funcionan, y se respetan con fidelidad máxima las características y personalidad de cada héroe que sale en el juego. No lo decimos nosotros: ya lo habéis podido probar. Millones de usuarios lo han hecho. Por eso la buena noticia es que están de vuelta, aunque a mi la que más me gusta es poder darla nosotros.

Eso, junto a dos malas bestias que se acercan a mi 3DS, me tienen nervioso este mes. Cuando eso ocurre, lo mejor es dejarlo estar: ¿qué hacer para no dejarte conquistar por Resident y Zelda?, ¿irme a pasar una temporada a la Luna? Que no, que no hay que luchar contra la tentación. Y más si es tan perfecta.

Juan Carlos García. Director



"Mario y Sonic vivirán un nuevo desafío en Wii y 3DS. Te lo presentamos en primicia total

5 cosas que hemos hecho este mes...



1 Viajar a Londres, a la presentación exclusiva de Mario & Sonic JJOO London 2012. Trabajar, alucinar, ver cómo se está diseñando la ciudad olímpica, y jugar...

2 Acompañar a Paula Echevarría en el acto con Nintendogs + Cats en la Asociación El Refugio.

3 Celebrar la entrega de los Hobbypremios. Lo que significa pasar un rato genial con nuestros amigos de las compañías (y comer con ellos, muy bien por cierto).

4 Poner a todos los colaboradores a hacer horas extras. Hacía tiempo que no llevábamos tal cantidad de novedades, y tan buenas, para todas las consolas.

5 Taparnos un ojo sí y el otro no para hacer el reportaje de juegos salvajes que han pasado por nuestras consolas. Vaya, cómo salpica.

El equipo de N.A. os saluda



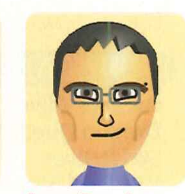
Rubén Guzmán
Estoy enganchado al modo Survival de **Dead or Alive**. ¡Tengo que pasar los 100 combates del tirón!



Gustavo Acero
Ghost Recon me ha tenido "dando guerra" en 3DS, aunque sigo viciado a **Pilotwings**.



Víctor Navarro
Estoy picado con dos clásicos de Wii: **Muramasa** y **Little King's Story**. Muy ricos:)



Jorge Puyol
Acabo de volver con el **Donkey Kong** de Wii tras recuperar mi Wii. ¡Por fin!



Samuel González
Recordando la grandeza de los 16 bits con **Dragon Quest VI** DS y quemando ruedas en **Ridge Racer**.



Daniel Atienza
Yo estoy jugando a **Pokemon Blanco** y dándome de leches en el **Super Street Fighter 3D**.



Bruno Louviers
Yo he pillado un **Nintendogs** y estoy viciado. Aunque juegan más mis amigos con mi perro que yo... xD



Roberto J. R. Anderson
Steel Diver ha sido mi juego del mes. También sigo dándole a Wii, con **WWE** y **LEGO Piratas del Caribe**.

página 75

Sumario



página 24

Mario & Sonic en los JJ.OO. London 2012 Las estrellas vuelven a brillar en un desafío deportivo.




página 30
Resident Evil Mercenaries 3D, así será el cóctel terror-acción-3DS. ¡No te lo pierdas!


página 36
Dead or Alive La lucha no cesa en 3DS.


página 44
WWE All Stars Exagerado pero muy divertido.

Todos los juegos de este mes...

SUPLEMENTO DOBLE

Revista Pokémon
Con la 3ª entrega de la guía Blanco y Negro, y la guía de Pokémon Global Link.

Guías y Trucos
Paso a paso de Inazuma Eleven y todos los trucos para triunfar en tus juegos.







El nuevo Zelda de Wii estará listo antes de las navidades, pero en el E3 deberíamos jugar la versión final.

¡Te damos todos los detalles!

Se acerca un E3 ilusionante

A menos de un mes para el estreno del E3 del siglo, avanzamos los juegos más importantes que veremos. ¡Y una nueva consola!

+info

Se celebra en Los Angeles Convention Center, del 7 al 9 de junio. Contará con 200 expositores, y va a ser recordado por la presentación de la nueva consola de Nintendo.

Tenlo claro, este verano en California la mejor película no saldrá de Hollywood, sino que se rodará en el stand de Nintendo. El actor principal será una **nueva consola**, que ya se ha anunciado para 2012, y sobre la que se han desatado todo tipo de rumores (alucinantes, eso sí). Se llevará el Óscar, seguro. Aunque tampoco podremos perdernos a los "personajes secundarios". Perdona Mario, ya sabemos que tú no tienes nada de secundario. Al contrario, **el fontanero será el héroe** más deseado (una vez que Link estará montando a Epona en 3DS en junio), y su **Super Mario 3DS**, el título más buscado. Por lo que sabemos, propondrá una mezcla para derretirse: Mario 64, Mario Galaxy y New Mario BROS. Wii, todo en el mismo cartucho. ¿A qué sabe eso? A niveles galácticos, 2D, 3D, multijugador, diversión, espectacularidad...

Mario, Link, carreras...

Junto a Mario 3DS, **Zelda Skyward Sword** es nuevamente el juego más perseguido de Wii. Es cierto que estrenó primeras imágenes el año pasado, y que hemos ido siguiendo sus movimientos (precisos y correctos, via MotionPlus),

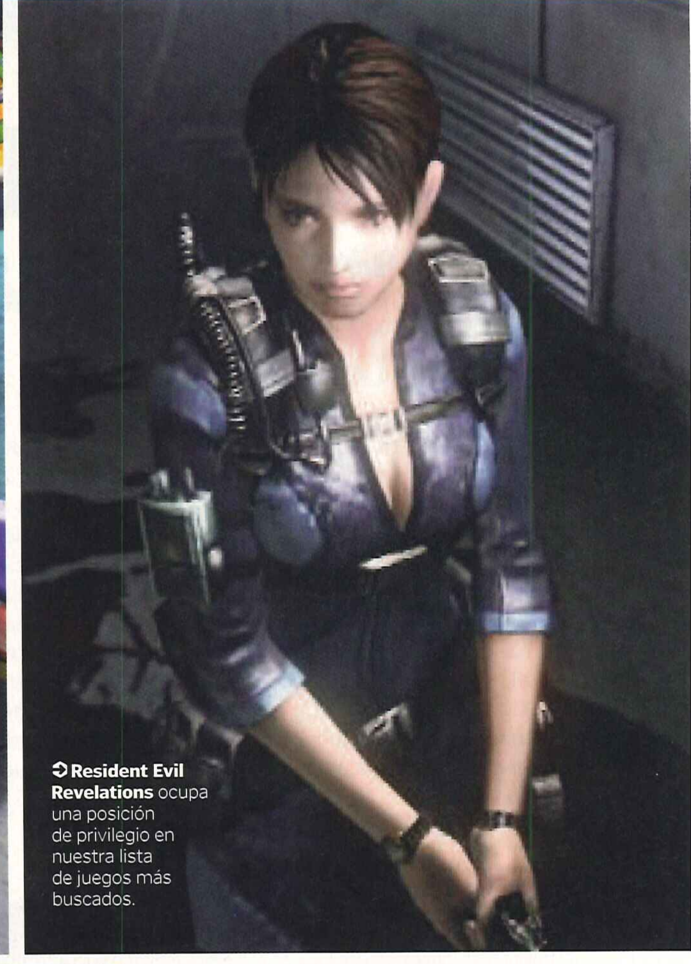




Kid Icarus Uprising rivalizará con Mario y Zelda para llevarse todas las miradas de los fans de la 3DS. Lo suyo promete.



Mario Kart 3DS es otro de los títulos que esperamos jugar, hasta ahora solo habíamos visto algunas demos.



Resident Evil Revelations ocupa una posición de privilegio en nuestra lista de juegos más buscados.

¡Una nueva revolución!

Por partida triple. Tenemos ganas de ver los nuevos títulos de 3DS, como Mario Kart; nos morimos de impaciencia por conocer a la sucesora de Wii; y por último, precisamente la Wii aun tiene mucho que decir.



Xenoblade es una de las apuestas más fuertes de Nintendo para este año en Wii. Llega en septiembre.



Fox y su equipo están a punto de regresar al espacio. Será en el nuevo Starfox 3D, que según hemos podido leer estará disponible en Japón este verano. Antes, eso sí, lo podremos disfrutar en el E3.

pero sigue llenando nuestra barra de impaciencia, y más sabiendo que podría estar listo estas navidades. Por fin.

No salgas aun del territorio Nintendo, que queda. Queda **Starfox 64 3D**, que promete unos combates galácticos de profundidad increíble; queda **Xenoblade**, juegazo de Rol que parece ajustarse a septiembre; queda **Kid Icarus**, otro de los bombazos 3DS que dejará huella; y queda **Mario Kart 3DS**, del que su productor, Hidei Konno, afirma que contará con un montón de nuevos elementos.

Ahora sí, sal del stand y entra en el de EA. Allí podrás jugar con el nuevo **NFS The Run**, que traerá una espectacular carrera-desafío entre San Francisco y Nueva York, atravesando escenarios de todo tipo y con los coches más alucinantes. Fecha: noviembre.

En la parte de Capcom jugaremos con **Megaman Legends 3** y **Resident Evil Revelations.** Y un poquito más allá, en el espacio de SEGA, vamos a flipar con el nuevo **Mario & Sonic en los Juegos de Londres 2012**, aunque vosotros, nuestros lectores, ya tengáis más información que nadie... Además, se celebrará el 20 cumpleaños de Sonic, así que... ¡viajaremos a Los Angeles llenos de ilusión!

La sucesora de Wii llegará en 2012

PROJECT CAFE

Conocida como Project Cafe, sucederá a una consola que ha vendido casi 90 millones.

Confirmado oficialmente: la sucesora de Wii saldrá en 2012. Nintendo presentará un modelo jugable en el E3 y revelará sus especificaciones. Poco más se ha comunicado por parte de la Gran N, aunque no hay día en que no salte un nuevo rumor o imagen sobre la nueva consola. Eso sí, lo único a lo que de momento damos crédito es el nombre en clave de la máquina: Project Cafe.

Suponemos que la nueva apuesta de Nintendo será muy potente, pues la actual consola doméstica, la Wii, ha sido un auténtico vendaval. Según cifras de la propia compañía, las ventas consolidadas de la máquina en todo el mundo son de **86,01 millones** (entre su lanzamiento en 2006 y el 31 de marzo de 2011). En España, el parque instalado supera los **2,7 millones** de consolas. Y según GFK, el año pasado, un **55,1%** de los 2,34 millones de consolas que se vendieron aquí llevaban la firma de Nintendo.









Aero, la prota, iba a llamarse Lilly Elissequis ese tion ex et lum quam dolore dolorem irit loreet lumsan

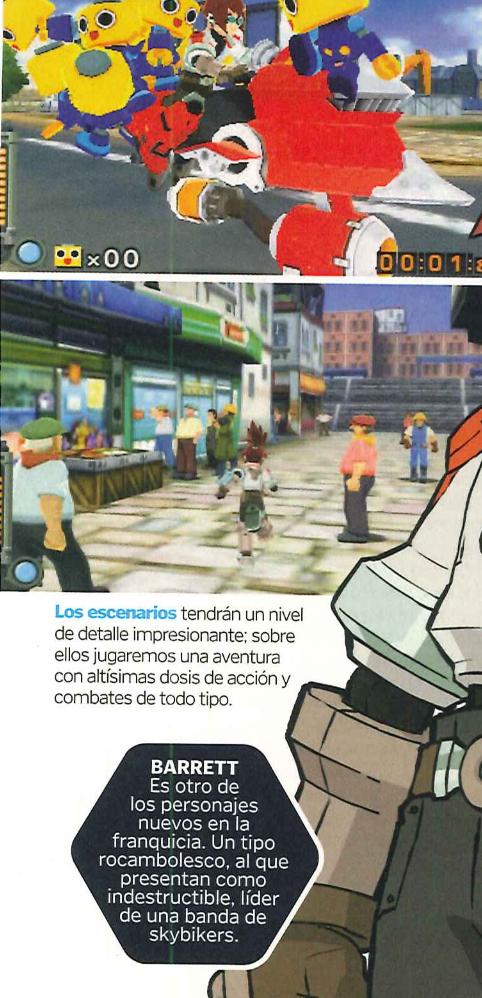
3DS

El nuevo Mega Man estrenará la tienda 3DS

Mega Man Legends 3: Prototype Version será co-diseñado por los fans.

Tras años de espera, Capcom por fin acaba de confirmar un nuevo título de Mega Man. La alegría es doble: **Mega Man Legends 3** estará descargable el mismo día en que arranque la nueva y esperadísima eShop de 3DS.

Este Legends 3 no será un título más. Además de su formato descargable, será el primer juego de Capcom co-diseñado por los fans. ¿Cómo funciona? Cuando te descargues la **Prototype Version**, el juego no estará al completo. Podrás moverte por su mundo abierto y disfrutar de su increíble acción, conocerás a un nuevo personaje llamado Barrett, líder de la banda de sky bikers, y probarás el nuevo estilo de combate cara a cara. Al terminar las misiones principales, irás accediendo a nuevas áreas de juego (aún sin terminar) y a un menú 'debug' que te dará poderes y habilidades especiales. La idea es que una vez que pruebes el juego, te unas a la comunidad de fans y propongas tus ideas. Además, podrás aprender detalles del proceso de desarrollo, e interactuar con los miembros del equipo. Pero sobre todo podrás ser creativo. Si tienes una idea, cuéntasela y saldrás en los títulos de crédito del juego. ¿Te imaginas poder participar en el nacimiento de un nuevo Mega Man? Pues lo podrás hacer cuando llegue Legends 3 Prototype a la eShop.



Los escenarios tendrán un nivel de detalle impresionante; sobre ellos jugaremos una aventura con altísimas dosis de acción y combates de todo tipo.

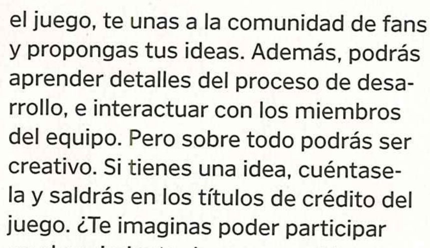


Las Leyendas no nacen, se hacen, y en esta ocasión será aún más cierto, pues tendrás la oportunidad de ayudar a diseñar el juego con tus ideas.

BARRETT Es otro de los personajes nuevos en la franquicia. Un tipo rocambolesco, al que presentan como indestructible, líder de una banda de skybikers.

AERO es la heroína de Legends 3. Para crear su diseño, 9 artistas ofrecieron sus propuestas en la página de fans, y los fans optaron por el look y nombre finales: Aero, eso.

5 Detalles



La eShop se estrenará en la próxima actualización de 3DS. Habrá varias categorías: dsi ware, clásicos en 3D, estrenos y la consola virtual.

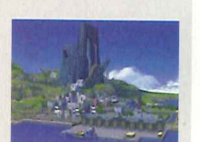
capcom-unity.com/devroom Es la página de internet donde puedes seguir el proceso de desarrollo del juego.



Let's Golf 2 es otro de los títulos anunciados oficialmente para la eShop. Un juego de Gameloft, que estará en el estreno de la tienda.

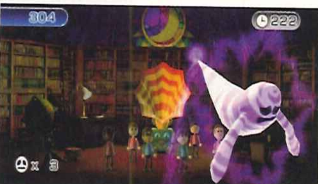


El primer juego de Mega Man salió para NES en diciembre de 1987. Y el próximo saldrá en la consola virtual de Wii.



Legends 3 transcurrirá en un nuevo mundo abierto... y en construcción. Se irá terminando a medida que se plasmen las aportaciones de los fans. Pero eso sí, el nucleo ya está decidido, por supuesto.







3DS

Llega Wii Play: Motion para animarnos el verano

Estará disponible el 24 de junio, ¡y vendrá con el nuevo mando Wii Plus!

Recibir un nuevo juego de la familia Wii siempre es buena noticia. Si es heredero directo de **Wii Play**, que ya ha vendido más de 9 millones de unidades en Europa, doble alegría. La nueva colección presenta **12 innovadores y divertidos juegos**, que os obligarán a moveros, retorceros... y probar la precisión del MotionPlus. Pues sí, porque el juego **incluye el nuevo mando Wii Plus** (en la línea del primer Wii Play, que incluía el mando de Wii). Un mando que permitirá conseguir la experiencia más realista posible.

Los Mii volverán a ser las estrellas. Ellos y la forma en que se muevan, claro. Ahí tiene mucho que decir el control sobre el mando: habrá que girarlo, inclinarlo, apuntar en mil direcciones para trasladar los movimientos de la forma más precisa a los 'héroes' en pantalla. Ellos patinarán propulsados por paraguas, buscarán tesoros en el fondo del mar o no permitirán que las bolas de helado amontonadas en el cucurucho se caigan sin más.

Como siempre, jugar solo será la repera pero el desafío se disfrutará más en familia, invitando a otros tres (colegas o no) a que se unan en tu partida. ¿Ves esa pantalla grande de arriba? Pues a eso en mi pueblo lo llamaban 'la rana'. Tirar una piedra al lago de forma que fuera rebotando por el agua. Eso lo podréis hacer los cuatro, a ver quién lanza con más tino (pista: cambia el ángulo de la posición del mando...). O por qué no, convertiros en cazafantasmas sin miedo a los espíritus, aunque ronden por el salón de casa: como lo oyes, tendrás que apuntar a diferentes zonas de tu salón para atrapar a todos los espíritus que puedas y llevártelos a la televisión. Esto promete otro porrón de unidades vendidas... Tranquilo, está disponible a partir del 24 de junio.

+info
Wii Play Motion es territorio Wii/familiar.Los 12 minijuegos tienen a los Mii como héroes y a los piques a cuatro jugadores como excusa perfecta.



Wii Play Motion son algo más que 12 juegos para disfrutar en familia: es un mando Wii Plus de color rojo (incluido en el pack) con el que disfrutarás la experiencia de juego más real.



DS

Rol de acción y fantasía para tu DS

Solatorobo tiene un héroe especial: ¡un perro!





Solatorobot: Red the Hunter ha saltado a la actualidad porque Nintendo se hará cargo de su distribución en Europa. Este juego de Rol lleva la firma de Namco-Bandai y tiene muchos más motivos para estar de moda. Por ejemplo, su protagonista, un perro llamado Red Savarin, que tiene la habilidad de adoptar una forma humana para luchar contra robots y otros enemigos. Su puesta en escena será igual de alucinante, con gráficos anime producidos por magos de la animación manga, como Nobuteru YDki o Madhouse.

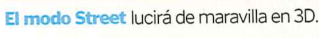
3DS

¡Un nuevo FIFA!

FIFA 12 llegará este otoño a las 3D.

FIFA debutará en otoño en 3DS con su edición 2012. Tendrá más de **500 clubes y 50 competiciones reales**, y estará pensado específicamente para la consola: **un nuevo sistema de control táctil** optativo permitirá tiros de precisión desde la perspectiva del jugador. Y, además, se incluirá una **cámara a ras del césped** para máximizar el efecto 3D, supremo en los partidos Street.





El modo Street lucirá de maravilla en 3D.



Rooney y Kaká serán la imagen del juego.



Se habla de...

3DS

Metal Gear Solid 3D

Lo sitúan en noviembre en Europa. Si es así, será un invierno en la jungla y con muchísimo calor.

El único juego de 3DS que hará sombra en el E3 a los títulos de Mario será el remake de **Metal Gear Solid 3**. Este juego es una precuela ambientada en la guerra fría. De hecho, el protagonista es el malo del primer Metal Gear (lanzado en 1987 para MSX y que tuvo una posterior versión para NES). Antes de convertirse en Big Boss, fue un soldado llamado Jack de nombre código Naked Snake. En una peligrosa misión en la selva rusa se enfrentó a su antigua mentora y ahora desertora, The Boss, y su equipo COBRA. El juego nos propondrá una mezcla de infiltración, acción y supervivencia: en la selva tendrás que cazar para comer y curar tus heridas. Y usaremos diferentes uniformes de camuflaje que nos confundirán con el entorno. Sólo si nos detectan será recomendable recurrir a las armas de fuego o el combate cuerpo a cuerpo. Lo dicho, este invierno podría estar listo.

THE TWIN SNAKES FUE EL ÚLTIMO JUEGO DE METAL GEAR QUE DISFRUTAMOS EN NINTENDO; GRACIAS A KONAMI, AHORA NAKED SNAKE VIVIRÁ UNA AVENTURA INCREÍBLE EN NINTENDO 3DS

Datos proporcionados por Nintendo.

4DESEOS

RESIDENT EVIL REVELATIONS Va a ser uno de los títulos fuertes del E3 y de la Gamescom, aunque la nueva aventura de Capcom no estará hasta el año que viene, parece.

STARFOX 3DS Publican en internet que el juego estará disponible este verano en Japón, pero no hay nada oficial sobre el regreso de la tropa del combativo Fox.

SUPER MARIO 3DS Si el señor Iwata dice que el juego estará este año fiscal (hasta marzo de 2012), es que estará. Pero lo probaremos antes en las 3DS del E3.

Kingdom Hearts 3D Promete acción sin límite, en un montón de nuevos mundos Disney, con la batuta mágica de los chicos de Square Enix. Otro puntazo para este año...



Agenda Nintendo

15 Mayo a 15 Junio. Y un par de días más para recibir al idolatrado Link de mis entrañas.



Junio **17**

Zelda Ocarina of Time 3DS

Compañía Nintendo
Tipo Aventura

Lo tenemos claro: no hay nada que haga sombra a Zelda. Es el juego más esperado del momento, y está a punto. Faltan apenas días. Si no puedes con la emoción, ve directamente a las páginas de avances y empápate de Ocarina of Time 3D.

Mayo **20**

3DS DoA Dimensions

Compañía Tecmo
Género Lucha

Toda una experiencia de combate que por fin se estrena en una consola Nintendo. Peleas rápidas, combinaciones de contraataques, escenarios interactivos con una acción explosiva en 3D. Hay 25 personajes disponibles -todos los de la serie- y hasta 12 modos de juego para luchar en solitario o contra tus amigos. Esto no te lo puedes perder...



Combates espectaculares y sin respiro, que además puedes controlar desde la pantalla táctil.

Mayo **20**

DS Dragon Quest VI

Compañía
Square Enix
Género RPG

Dieciséis años después de su estreno en SNES, regresa una de las aventuras DQ más laureadas, y en perfecto castellano.



Además...

	Consola	Fecha
Exerbeat	Wii	13 may
Lets Dance with Mel B	Wii	mayo
Sports Island 3D	3DS	2 jun
Naruto Shippuden 3D	3DS	17 jun
Wii Play: Motion	Wii	24 jun
R.E. The Mercenaries 3D	3DS	Jun
Solatorobo: Red the Hunter	DS	1 jul
Driver San Francisco	Wii	1 sep
Mario y Sonic JJOO 2012	Wii	Otoño

OJO CON...
Los héroes manga
Naruto Shippuden 3D
El del pelo rubio se está dejando en la cabellera para no ser eclipsado por Link. Sus juegos llegan casi a la vez. Deja un huequecito para echarle un ojo.

HÉROES DE MODA
Número 3

Este miembro del equipo Alpha de S.T.A.R.S. se enfrentó a las mutaciones del T-Virus en el primer RE. El juego acuñó el término 'survival horror' para definir un género: los monstruos son muchos, la munición poca, y cada bala cuenta.



Pinganillo: Chris siempre ha formado tándem con algún personaje para detener las plagas víricas. En RE contó la ayuda de Jill Valentine; en Code: Veronica, con su hermana Claire; y en RE5, con de Sheva Alomar.

Chris Redfield

Nadie ha hecho más por salvar a la humanidad de la plaga zombi. Ahora, se prepara para ser el próximo gran héroe de los **Resident Evil** de 3DS.

Cuchillo: Desde su etapa en el ejército, Chris demostró cualidades para el combate cuerpo a cuerpo y con armas de fuego. Se ha enfrentado a los zombis con pistolas, ametralladoras, granadas... Y eso que en el primer RE empezaba la aventura sólo con su inseparable cuchillo.

ES EL HÉROE QUE HA PROTAGONIZADO MÁS TÍTULOS DE LA SAGA

Desde el RE original, que se desarrollaba en 1998, a Resident Evil 5, ambientado en 2009, han pasado 11 años. En ese tiempo Chris viajó a Europa para seguir el rastro de la corporación Umbrella, vio caer a la compañía en Rusia y se convirtió en miembro de la BSAA.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

Será una pieza clave de los dos próximos Resident Evil que vamos a disfrutar en 3DS: además de ser uno de los personajes jugables de **Mercenaries**, compartirá protagonismo con Jill Valentine, su primera compañera, en **Revelations**, la nueva aventura que continúa la historia de la saga.

Placa: Como agente de la BSAA (Alianza para la Evaluación de la Seguridad frente al Bioterrorismo), Chris ha seguido luchando contra las compañías que han continuado las horribles investigaciones de Umbrella.

Nuestros juegos de Chris Redfield favoritos



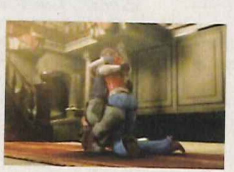
Resident Evil (GameCube 2002) El remake para Wii del primer juego de la saga es sin duda una obra cumbre del género.



RE Code: Veronica (GC 2003) Chris une fuerzas con su hermana Claire contra Umbrella en Europa.



RE Umbrella Chronicles (Wii, 2007) Este juego de disparos recreó momentos del primer RE con gráficos de lujo.



RE Darkside Chronicles (Wii, 2009) Y, en su secuela, vimos el vídeo del esperado reencuentro con su hermana.





3DS

Cave Story 3D, un sueño que se hace realidad

Confirmado su estreno en septiembre, aquí tenemos las primeras pantallas.

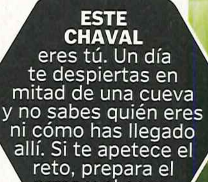
Desarrollado por Nicalis, la compañía que creó el éxito de WiiWare liderada por Tyrone Rodríguez (uno de los VIPS de la presentación de 3DS en Madrid), ya tenemos las primeras imágenes de **Cave Story 3D**. Y tal y como hemos podido ver en la web de NIS America, distribuidora del juego, la fecha de estreno ya está decidida: agosto en EEUU, septiembre en Europa.

Cave Story es una intensa **aventura de acción, de avance lateral**, cuya historia y mecánica han convencido a miles de usuarios de la tienda de descargas Wii y encumbrado a sus creadores. Ahora llega a las 3D de Nintendo (como avanzó Tyrone en la presentación de la consola) con un montón de ideas innovadoras, y algunas sorpresas.

Sobre la historia, un día te despiertas en una cueva sin saber quién eres o de dónde vienes: tan sólo sabes que debes ayudar a unas extrañas criaturas con forma de conejo a impedir ser reclutadas por un loco doctor. Según avanzas por los escenarios, vas conociendo el mundo de **Mimiga** y descubriendo qué te ha sucedido para llegar hasta allí. En las pantallas podéis apreciar la profundidad de los niveles (aunque solo podemos enseñaros el 2D), pero no la sensación de exploración, solución de puzles, plataformeo y fases de disparos que esperan en su interior. Bueno, para eso estamos, y para deciros que falta muy poquito para que aterrice por aquí.

+info
Cave Story 3D es un megahit de WiiWare que dará el salto a las 3D en septiembre. Será una gozada ver sus nuevos gráficos y banda sonora.





ESTE CHAVAL eres tú. Un día te despiertas en mitad de una cueva y no sabes quién eres ni cómo has llegado allí. Si te apetece el reto, prepara el arma y el coco.



Los disparos no serán lo único: habrá puzles, saltos, exploración...



Los gráficos recuerdan a los de WiiWare pero han sido remozados.

Ganadores



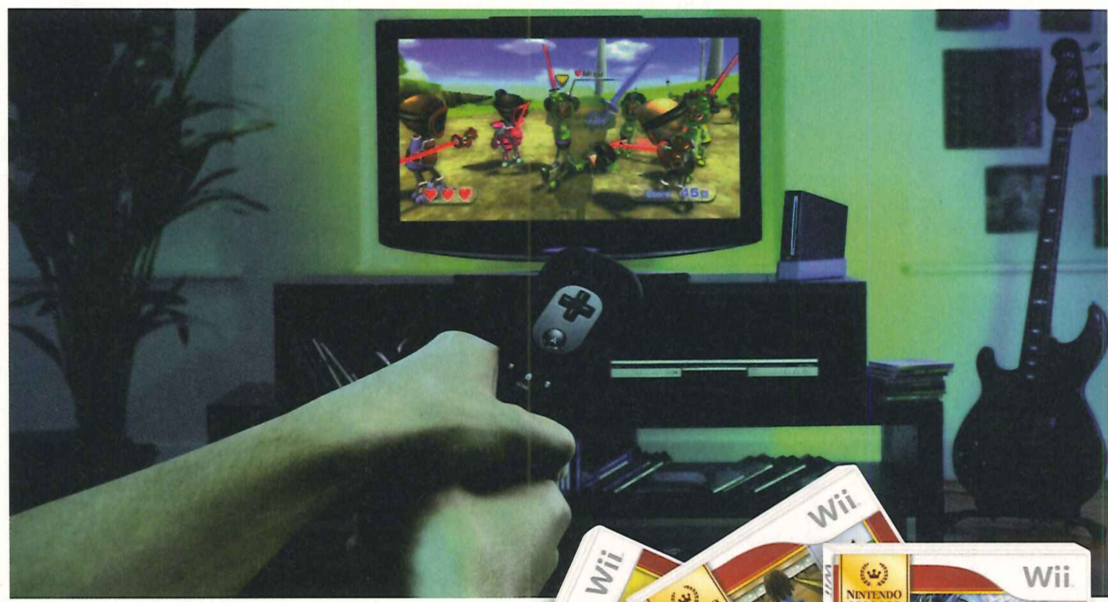
Jesus Pla González, Sevilla
Álvaro carretera, El Prat Llobregat, Barcelona
Francisco Escamilla Martinez, Almería
Adrián Diaz, Madrid
Javier Cano, Montefrío, Granada
Santiago Sanchez Pérez, Zaragoza
Arturo Gómez Málaga
Rebeca Fernandez, Santander, Cantabria
Ray Ruiz, Sabadell, Barcelona
Marcos Ibáñez, Cabanillas del Campo, Guadalajara
Carlos Chema, Martorell, Barcelona
Miguel Pazos, La Coruña
Fuencisla Sanz Martin, Segovia
Yago Ochoa, Zaragoza
José Manuel Robles, Murcia
Emilio Lara, Málaga
Rubén Ariza, Sant Boi, Barcelona
Carlos Recasens, Tarragona
Carlos Guzman Perez, Málaga
Iker Alonso, Bilbao
Francisco Javier Llanos Cerrato, Zafra
Antonio Gómez, Elgoibar, Guipúzcoa
José Chaves, Málaga
Ana Maria Garcia de Deus, Terrassa, Barcelona
Daniel del Puerto Garcia, Málaga



Wii

Las rebajas llegan a Wii

El pack de Mario Kart con mando, volante y nunchuk: 149,95€



A partir del 20 de mayo, Operación rebajas por partida doble. Primero, nuevo sello de títulos clásicos de Wii a nuevo precio: los **Nintendo Selects** llegarán por 29,95€ (puede variar según la tienda).

Además habrá dos packs con nuevo precio: **Mario Kart pak,** con Wii blanca, mando Wii Plus, nunchuk y volante Wii Wheel + Mario Kart; y **Wii Sports Resort Pak**, con Wii negra, mando Wii Plus, nunchuk y Wii Sports + Wii Sports Resort. Cuestan 149,95€: 50€ menos que antes.



LOS NINTENDO SELECTS
El nuevo sello de juegos para Wii está formado de momento por estos cuatro títulos: Animal Crossing Lets go to the City, Wii Sports, Wario Ware Smooth Moves y Mario Strikers Charged Football. Su precio, irresistible: 29,95 cada uno.

3DS

Paula Echevarría y Nintendogs

La actriz promueve una iniciativa de 'El Refugio'

La Comunidad de Madrid y Nintendo colaboran en el Programa Nintendogs: los madrileños que adopten una mascota en el **Centro Integral de Acogida de Animales** primero aprenderán a cuidarla con 3DS y el juego Nintendogs + Cats. Paula Echevarría estuvo en la presentación del proyecto, como buena jugadora de Nintendogs y dueña de un perro (real).



En Breve

Bit Trip se confirma en 3DS



3DS Y llega convertido en **BIT.TRIP SAGA**, que incluye todos los juegos de la serie compilados en 3D: desde el original Beat, donde conocimos a Commander Video hasta la última entrega, Flux, pasando por Core (y su homenaje a la NES), Void (y sus escenas retro), Runner (y sus plataformas retro) y Fate.

Un nuevo SONIC en 3D

3DS Justo al cierre de este número, Sega nos confirmaba que un nuevo Sonic está en camino para 3DS. Y no hablamos sólo del próximo desafío olímpico, junto a Mario, si no de un **nuevo producto exclusivo**.



Sports Island con ¡10 deportes!





3DS Llegará de la mano de **Konami, en junio**. Diseñado para que 4 jugadores den lo mejor en fútbol, tenis, basket, hockey sobre hielo, sumo, bolos, carreras de motos de nieve, salto de trampolín, batalla de bolas de nieve y cerbatana. Cada deporte nos pondrá a prueba de una manera, y nos premiará con extras y power ups que nos harán destacar sobre otros jugadores. Además, podrás personalizar a tu equipo y acceder a nuevos estadios. Nos encantará probarlo.

No te pierdas el **VIDEO** con la entrega de premios
HOBBYNEWS.es



Mamen Perera, Directora General de Axel Springer, nos dio la bienvenida.

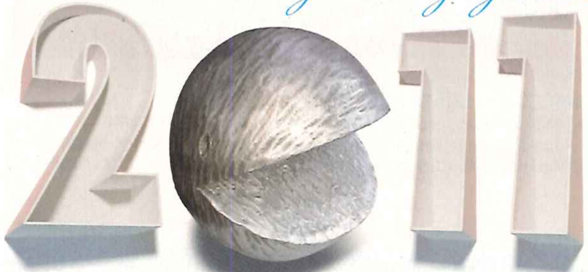
Amalio Gómez, Publisher de las revistas de juegos e infantiles de Axel Springer, en un momento de la gala.



Manuel del Campo y Vanessa Carrera se encargaro un año más de presentar brillantemente los Premios.

HOBBY PREMIOS

Los lectores votan los mejores videojuegos del año



2011

Un año más, reunimos a todas las compañías de videojuegos para premiar a los Mejores de 2010, elegidos por los lectores de nuestras revistas. ¿Os venís de fiesta?



La mesa de N.A. fue una de las más envidiadas...



Los chicos de Nintendo en plena entrevista.



J.C. García charla con Lucía Guzmán, de Ubisoft.



En la gala compartimos mesa y mantel con las compañías de videojuegos.



Jose Colino, de Axel; Angel Andrés, Cristina Pérez y Rafa Martínez, de Nintendo, y Juan Carlos García





Los mejores de Wii y DS

Nintendo Ibérica hizo pleno, con Super Mario Galaxy 2 y lo último de Layton para DS como verdaderas estrellas.

Super Mario Galaxy 2 fue el galardonado a Mejor Juego de Wii. Recogió el premio Jesús Moreno, de Nintendo Ibérica.

El profesor Layton y el Futuro Perdido no tuvo rival en DS y se alzó como Mejor del Año. Recogió el trofeo Cristina Pérez, jefe de prensa de Nintendo.

ESTA EDICIÓN, REUNIMOS A TODAS LAS COMPAÑÍAS DE VIDEOJUEGOS EN EL MUSEO DEL TRAJE, EN MADRID.



Premios Especiales

Estos premios reconocen aspectos profesionales y humanos. Y este año, además, celebran los 20 años de Hobby Consolas.

1 **Premio a la trayectoria profesional** Angel Andrés, Director Comercial de Nintendo Ibérica 2 **Premio especial de la redacción** Mónica Revilla, prensa de Sony CE 3 **Premio Especial Hobby Consolas** Enric Alvarez, Director de Mercury Steam

Todos los Hobbypremios

La gala dio mucho de sí. Se entregaron los premios a los Mejores juegos de Wii y DS, Juego del año, compañía del Año... aquí están todos.



David Gómez, de Rockstar, recoge el premio al Juego del Año.

Mejor Juego del año
Read Dead Redemption Rockstar

Mejor consola 2010
PlayStation 3 Sony Computer Entertainment

Mejor compañía del Año
Sony Computer Entertainment

Mejor juego del año para PS3
Gran Turismo 5 Sony CE

Mejor juego del año para X360
HALO Reach Microsoft

Mejor juego del año para PSP
God of War Ghost of Sparta Sony CE

Premio Especial Hobbynews.es
Read Dead Redemption Rockstar

Premio Especial de la Revista e•girl
Los SIms 3 Electronic Arts



Lidia Pitzalis de Microsoft, con el premio al mejor de X360, junto a Javi Abad, de HC.



Cristina Fernández, de Axel, y Daniel Montes, de EA, en el premio especial egirl.



Jorge Huguet de Sony, con el Premio a la compañía del Año, y Vanessa Carrera, de egirl.

¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos sortearemos **NFS Hot Pursuit** para Wii. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y envía un email a:

nintendoaccion@axelspringer.es

El buzón

Un espacio para vosotros, donde opinar, preguntar, enviar fotos, criticar...

LOS LECTORES DICEN QUE...

Encantado con su 3ds, y con la revista...

Hola redacción de Nintendo Acción: Soy un gran fan de vuestra revista y me lo estoy pasando genial jugando con mi nueva 3DS y sus juegos de realidad aumentada. Me encanta el nuevo look de la revista. ¡Seguid así!
Bruno Sisqués, Zaragoza

Era Andréu Buenafuente...

Hola equipo de NA. Soy Mario, y creo que sé quién es el Mii misterioso que publicasteis en el número 222. Creo que es Andreú Buenafuente. Y me gustó mucho. ¡Sois los mejores del universo!
Mario Cambre

Club La Trifuerza

Hola, a mi y a algunos de mis amigos del colegio nos encanta la saga de The legend of Zelda y tenemos una especie de club. AsÍ que se nos ocurrió un juego de The Legend of Zelda que podría ser muy bueno para la saga. Pensábamos que si había un juego con un barco pirata y otro con un tren, por qué no uno con un globo. Podría ser una región donde hubiera muchos acantilados y/o precipicios y que vayas en un globo como el que lleva Terri en Spirit Tracks. Nos gustaría que lo hiciesen, por favor. Luego también se nos ocurrió un juego (también de The Legend of Zelda) que sería aún mejor, pero no tenemos todos los detalles. Un miembro de plata de La Trifuerza.
Alejandro Saura

Project Cafe

Rafael Lozano

Hola a todos. Llevo varias semanas leyendo datos sobre Project Cafe, la sucesora de Wii, pero no sé si creérmelos. ¿Qué sabéis vosotros de todo esto? Y otra cosa: ¿qué significa ese nombre en clave? Gracias.

Pues simplemente podemos decirte lo que acabas de leer en la primera noticia de la revista: que la sucesora de Wii será desvelada en la feria E3 de junio, que sabremos sus características y primeros juegos, y que llegará en 2012. Todo lo demás (mando con pantalla táctil, más potencia que la competencia, HD...) no dejan de ser rumores, y como sabrás, aquí sólo hablamos de cosas oficiales, que estén confirmadas por la propia Nintendo.





Hay un nuevo Pokémon en marcha. ¿Para qué consola, dónde transcurrirá, qué tendrá?

3DSeos en mente

Alejandro Martín

Hola NA. Felicidades por la nueva presentación, es sublime. En la eShop, ¿se podrán comprar juegos con Nintendo Points? ¿Se sabe algo nuevo sobre Mario Kart 3DS? ¿Hay algún Pokémon a la vista? Gracias.

La eShop no utilizará puntos; los juegos se comprarán con tarjeta de crédito. Sabemos que Excitebike de NES se podrá descargar gratis, y puede que no sea el único regalito. Soñaremos con eso, con Mario Kart de 3DS que veremos en el E3, y con los nuevos juegos de Pokémon que la revista Dengeki Nintendo ya ha dicho que se revelarán muy pronto.

HAZTE UNA PORTADA

¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Nintendo Acción. Envíala a nuestro mail y, si nos mola, ¡PREMIO!



¡GH Warriors of Rock para nuestra favorita!

¡Y EL MES QUE VIENE, OTRO REGALO BOMBA!



Albert Sarlé (Tarragona)



Alex Quesada (Madrid)



Alejandro Caballero (Barcelona)

MIRA LO QUE HAN DICHO...

"Cuando vi por primera vez la 3DS real, pensé: tenemos el futuro en nuestras manos."
Toshihiro Nagoshi Productor de Sega



"Si Animal Crossing, Mario Kart o Super Mario no salen este año, no creo que vendamos 16 millones de 3DS antes de marzo."
Satoru Iwata Presidente Nintendo Co.



"Cuando conecto la consola al llegar a casa y veo que mi perro tiene hambre o sed, me siento culpable, me siento supermal. ¿Pero cómo te he podido tener abandonado todo el día?"
Paula Echevarría Actriz



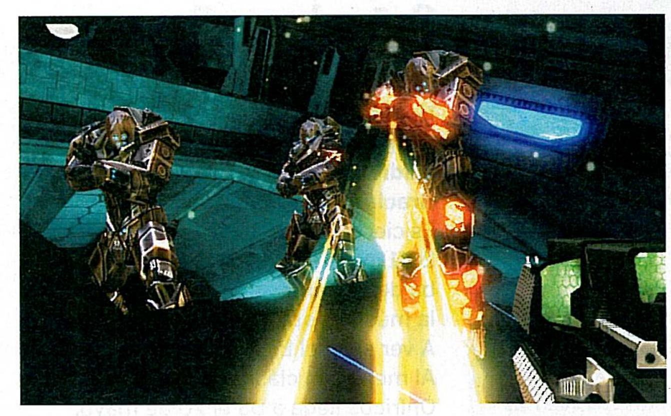
"Estamos trabajando en esta nueva consola portátil (3DS) y me pregunto si estarías interesado en ser el productor todo el proyecto"
Shigeru Miyamoto a Hidei Konno productor de Nintendo Co, en el año 2008

El mejor shooter online

Pablo Rodríguez

Hola N.A. Me encantan los shooters y tengo dos preguntas. ¿Qué Call of Duty saldrá para Wii este año, un Modern Warfare 2 Reflex, el MW3 o ninguno? ¿Cuál es el shooter con el mejor online para Wii?

Hace meses, Activision anunció el próximo Call of Duty para la segunda mitad de año, adaptado a Wii y puede que a 3DS. Los modos online de Goldeneye 007 y Black Ops son igual de buenos, pero nos quedamos con Conduit 2, por ser el más completo y customizable de Wii.



Conduit 2 es para nosotros el shooter más completo y con más posibilidades de configuración online de Wii. Le siguen GoldenEye 007 y Black Ops, ambos excelentes.

Detectives y navegadores

Tamara

Hola, nintenderos. ¿Cuándo saldrá la película y los próximos juegos del Profesor Layton en España? ¿El navegador de 3DS seguirá siendo el diseñado por Opera?

Layton y la Flauta del Diablo debería salir en otoño, y Mask of Miracle para 3DS ya está disponible en Japón, y con un éxito de ventas increíble. La película sigue anunciada para este año, a la espera de distribución del DVD, que no podemos confirmarte si llegará o no a España. Respecto al navegador de 3DS, podemos decirte que ya no será de Opera, sino de NetFront (compatible con Flash), y atentos a las actualizaciones, porque está al caer (en principio, a finales de mayo) junto a la eShop.

One Piece, Inazuma y compañía

Ángel Luis Cicuéndez

Muy buenas, me llamo Ángel y quería saber noticias sobre los futuros One Piece, Naruto, Inazuma Eleven, Sonic y Mario. Felicidades por el nuevo estilo de la revista. Buena suerte y seguid así.

One Piece Unlimited Cruise SP para 3DS se ha retrasado en Japón, y no se sabe cuándo saldrá en España, al igual que Naruto Clash of Ninja Revolution 4. El que sí llega en junio es Naruto Shippuden: The New Era para 3DS (tienes una preview en este número). Inazuma Eleven Strikers debería llegar a Wii antes de que acabe el año. A Mario y Sonic los tienes juntitos en los JJOO de Londres y en el reportaje exclusivo de este mes.

Tramposos sin carné

Samuel

Hola N.A. me llamo Samuel y soy de Jaca (Huesca) ¿Qué nos recomendáis

y Megaman, llegará en septiembre. Mientras tanto, tienes el original en WiiWare por 1000 puntos. Y en otoño, Konami lanzará El Doctor Lautrec y los Caballeros Olvidados, con una estética laytoniana y la misma mecánica "puzlera", aunque ambientado

saber cuándo sale Cave Story para 3DS y el juego del Doctor Lautrec. Por cierto, ojalá se dieran más prisa en traer los nuevos Layton hasta España. Muchas gracias.



mando la foto de Super Mario Galaxy 2 con las 242 estrellas. Buf!!! Lo que me ha costado conseguirlas

HAZTE UNA FOTO DIVERTIDA



Miguel Díaz Martínez (Madrid)
No hace falta deciros que Miguel es fan de Link, pero sí que observéis el buen trabajo que han hecho sus padres con el disfraz que lució, como un aventurero, en los Carnavales.



Carlos García (e-Mail)
Dice que nos envía esta foto con toda su colección de Nintendo Acción. ¡Nos encantan los fans como tú!



José Angel Magro Llano (e-Mail) "Os mando la foto de Super Mario Galaxy 2 con las 242 estrellas. Buf!!! Lo que me ha costado conseguirlas"

hacer cuando aparecen hackers en Mario Kart y no paran de lanzarnos bombas? También dudo entre deBlob 2, Zelda Twilight o Mario Sports Mix. ¿Con cuál os quedáis?
Lo mejor que podéis hacer es terminar la carrera como si no estuvieran, salir de la "sala" y buscar nuevos rivales. También podéis apagar la Wii en plena carrera, pero además de restaros un montón de puntos, no es bueno para la consola. Respecto a los juegos sobre los que dudas, deBlob 2 es divertido aunque repetitivo, Mario Sports Mix se queda corto, y Twilight... ¡es tu juego!

Soñando con Dragon Quest

Álvaro Vázquez-Queipo

Hola NA. ¿Se sabe qué pasa son Dragon Quest X para Wii? ¿Al final saldrá este año o era sólo un rumor? Gracias por adelantado.
Es cierto que lo esperábamos para 2011, pero el compositor del juego acaba de declarar que su objetivo es tener la música lista para el año que viene. A ver si en el E3 nos sacan de dudas. Al menos, el clásico DQ VI: Los Reinos Oníricos llega a DS el 20 de mayo, y por cierto, este mes llevamos su review. Y menuda nota.

Cave Story y el rival de Layton

Hugo Blázquez

Saludos, equipo de NA. Me gustaría saber cuándo sale Cave Story para 3DS y el juego del Doctor Lautrec. Por cierto, ojalá se dieran más prisa en traer los nuevos Layton hasta España. Muchas gracias.
Confirmado: la versión 3D de Cave Story, (plataformas retro a lo Metroid y Megaman), llegará en septiembre. Mientras tanto, tienes el original en WiiWare por 1000 puntos. Y en otoño, Konami lanzará El Doctor Lautrec y los Caballeros Olvidados, con una estética laytoniana y la misma mecánica "puzlera", aunque ambientado en París, que ha fascinado a todo el mundo. A falta de té... ¡buenas son las terracitas de los cafés de París!

TU OPINIÓN CUENTA

Somos muy curiosos y cada mes queremos saber qué opinas de...



¿Cuál es el juego para 3DS que más esperas?

1 Zelda Ocarina of Time 3D 41%
2 Metal Gear Snake Eater 31%
3 Super Mario 3DS 15%
4 Mario Kart 3DS 10%
5 Kid Icarus 4%



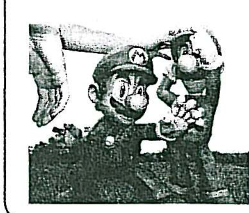
¿Jugarías como 'Team Rocket' en una aventura Pokémon?

1 Sí, sería divertido 41%
2 No, ¿para qué? 31%

Vota en HOBBYNEWS.es
www.hobbynews.es

UNA DE ARTE

Dan (http://touchfuzzygetdizzy.deviantart.com)
Hay gente con un don especial para las manualidades. Fijaos en lo que ha hecho Dan a base de papel y paciencia. Y si os metéis en su web vais a alucinar con sus trabajos.





El año de los RPG

Ignacio Calabria

Saludos. Lo primero, deciros que me han encantado las nuevas secciones. Y segundo, he leído que habrá un Tales of the Abyss para 3DS. ¿Es cierto? Y para Wii, ¿algún RPG más?
Tales of the Abyss 3D será distribuido en Europa por Namco Bandai, y podría llegar traducido (pronto podremos confirmarlo). Eso sí, habrá que esperar al año que viene. Sobre Pandora's Tower (un genial RPG de acción de los creadores de One Piece) está pendiente de fecha de lanzamiento europeo, al igual que The Last Story. Si te molan las aventuras a lo Monster Hunter, apúntate que Xenoblade Chronicles llegará a Wii a finales de año.

Mundo Mii

Es hora de empezar a regalar códigos QR. Ya sabes, desde el editor de Mii selecciona recibir códigos QR y coloca la cámara frente a estas imágenes.

Los "peces gordos" de Nintendo




Hiroshi Yamauchi
Algo así como el presidente de honor de la gran N.



Satoru Iwata
El actual presi, un genio que apostó por DS y Wii.




Shigeru Miyamoto
El gran gurú de Nintendo. Creador de Mario y Zelda.




Hidei Konno
La mente brillante que está detrás de Mario Kart.




Yoshio Sakamoto
Creador de Metroid y director del grupo SPD 1 de Nintendo.




Hitoshi Yamagami
Director del SPD2, creador de los Dr. Mario y Tetris DS.




Kensuke Tanabe
Líder del SPD3, supervisó Battalion Wars y DKC Returns.




Hiroshi Sato
Creador de Mario Party y Super Smash Bros Brawl.

Nuevos proyectos

Adrián bigol

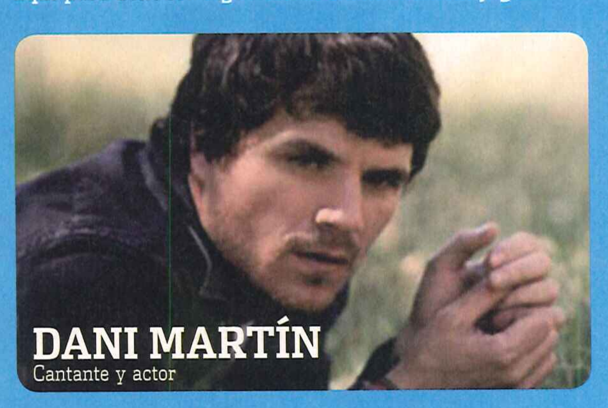
He oído hablar de dos nuevos juegos que me tienen loco: Earthseeker y Beyond the Gallery. ¿Qué me podéis decir de ambos?

Qué buen ojo tienes, y qué bien informado estás. Ambos juegos ocupan últimamente las páginas de actualidad de las revistas. De Earthseeker te podemos decir que es un RPG de acción, diseñado por Crafts & Meister, que saldrá en Japón el próximo 23 de junio. Con la Tierra desaparecida hace miles de años, la vida ha recomenzado en un planeta donde la humanidad se está abriendo camino entre nuevas razas. Los earthanoides serán los protagonistas de un juego largo, de más de 100 horas, en el que podremos recuperar los monumentos y artefactos diseminados por la superficie del nuevo planeta. Respecto a Beyond the Gallery, es un RPG para 3DS que acaba de ser revelado por la compañía Tri-Ace. En el artwork que hemos visto aparece una chica, aunque no se ha confirmado si va a ser la protagonista. Claro que para protagonistas los magníficos escenarios que se dejan ver en las imágenes. Largo nos lo fían, no obstante.

Earthseeker será un genial RPG protagonizado por los Earthanoides, una nueva raza posthumanidad.

Nintendo Friends

Que sí, que cada vez hay más chicos y chicas famosos que son fans de Nintendo. Cada mes, los vamos a traer aquí para conocer algo más de su currículum jugón.



DANI MARTÍN
Cantante y actor

Te consideras jugón?
Me considero poco jugón, en realidad antes lo fui mas.

¿Qué recuerdos tienes de cuando empezaste a jugar? ¿ha cambiado mucho esto de los videojuegos, verdad?
Yo empecé hace muchos años y la verdad que sí ha cambiado.

¿Jugar se ha convertido en algo más colectivo, más social? ¿Prefieres este estilo o hacerte tú solo las misiones?
Siempre me ha gustado jugar con amigos en casa.

¿Portátil o doméstica? Wii o DS?
Las dos me gustan mucho.

¿Dani, te consideras un buen nintendero?
Chicos, Nintendo fue algo brutal para todos los de mi generación, por eso me considero nintendero forever.



DAMIÁN MOLLÁ
Humorista, músico, guionista y colaborador de El Hormiguero

¿Cómo fue tu primer contacto con la 3DS? ¿Qué te pasó por la cabeza al verla? La primera vez que nos la enseñó Nico (Wegnez, director de marketing de Nintendo) no nos dejó verla, para que el efecto de sorpresa en el anuncio fuese real, así que se la enseñó al guitarrista del grupo (Bebeto) y se volvió loco. ¡No la soltaba el jodío! Cuando ya la vi en persona también flipé. Ver cosas nuevas no es algo que pase a menudo.

¿Qué juego te ha gustado más?
A mí es que el fútbol me pierde, pero tengo entendido que el Street Fighter lo ha petado.

¿Qué presencia tiene Nintendo en tu vida? Se te ha visto en los spots de Wii Party...
Sí, hacer el anuncio de Wii Party fue una risa. Estuvimos jugando a la Wii como ocho horas y nos lo pasamos como enanos. Y como han tenido el detalle de regalarnos una, en casa me suelo echar unos vicios cuando vienen amigos.

Y Trancas... ¿qué opinaría de las 3D sin gafas?
Trancas es muy de darle al joystick, y el vicio le encanta, así que seguro que también le gusta. ¿No tenéis pelis porno en 3D?

Se te ocurre algún juego (clásico, inventado, retro, de los que juegues habitualmente) que quisieras ver en la 3DS?
Hombre, a mí me encantó el Dragon Quest. ¡Seguro que en 3D gana!

¡Avance exclusivo!

EL NUEVO DESAFÍO OLÍMPICO

Sudaron el oro en Pekín, derritieron el hielo en Vancouver, y ahora, tomarán el té en Londres... para enfrentarse en los Juegos Olímpicos de 2012. ¡Mario y Sonic vuelven a verse las caras!

Seguro que todavía estáis flipando con la portada de este mes, y no es para menos: ver a los dos mayores iconos del videojuego participando en la mayor competición del universo, es un acontecimiento que no se repite todos los días. Mario y Sonic ya han superado los **19 millones de juegos** vendidos en todo el mundo, con sus Juegos Olímpicos de Vancouver y Pekín, donde se juntaron por primera vez en su historia.

Gran parte de la "culpa" la tuvo su sencillo control, la enorme variedad de disciplinas olímpicas y su desafiantes partidas multijugador, que en esta tercera entrega tendrán más protagonismo que nunca. Pero antes de hablar del juego, ¿qué tal si os contamos dónde estuvimos hace unos días...?

¡Nos fuimos a Londres con Sega!

Y ya os podéis imaginar qué nos llevó hasta ahí, aparte del avión; pues sí, amigos, fuimos a **probar el juego en primicia**, tanto en Wii como en 3DS, y la verdad es que nos llevamos una impresión inmejorable, además de unas cuantas sorpresas. La presentación tuvo lugar en la mágica Torre de Londres, donde fuimos recibidos por los mismísimos Mario y Sonic, aunque aún sospechamos si en realidad eran guardias reales disfrazados. Entonces, un maestro de ceremonias muy especial nos dio la bienvenida: Jonathan Edwards, campeón mundial de triple salto, que nos contó lo importante que fue para él jugar a Sonic en sus años mozos, cuando soñaba con convertirse en el atleta imbatible que es hoy.

Tras esta emotiva revelación, los creadores del juego (recién llegados de Japón) salieron a escena para mostrarnos algunas de las nuevas disciplinas, aunque también habrá versiones mejoradas de otras ya conocidas, como los 100 metros lisos.



Welcome to London!
Mario y Sonic se pasearon por las calles de Londres, que ya está preparándolo todo para arrancar los JJOO en verano del año que viene. ¡Si hasta les pillamos cogiendo un típico bus!

¿Batirán el récord en diversión?

Para empezar, disfrutamos de un deporte muy querido en tierras británicas: la **hípica**. Sostenemos el mando en horizontal, mientras lo sacudimos para galopar más rápido. Las vallas se saltan con un solo botón, intentando mantener el equilibrio en las curvas. Igual de divertido es el **piragüismo**, que premia nuestra capacidad de sincronización con los demás jugadores a la hora de remar. Será uno de los más


MARIO & SONIC
EN LOS
JUEGOS OLÍMPICOS
LONDON 2012



Mucho ejercicio y poco "botoneo" es lo que ofrecerá el control de Wii, junto a unos gráficos más sólidos y trabajados.



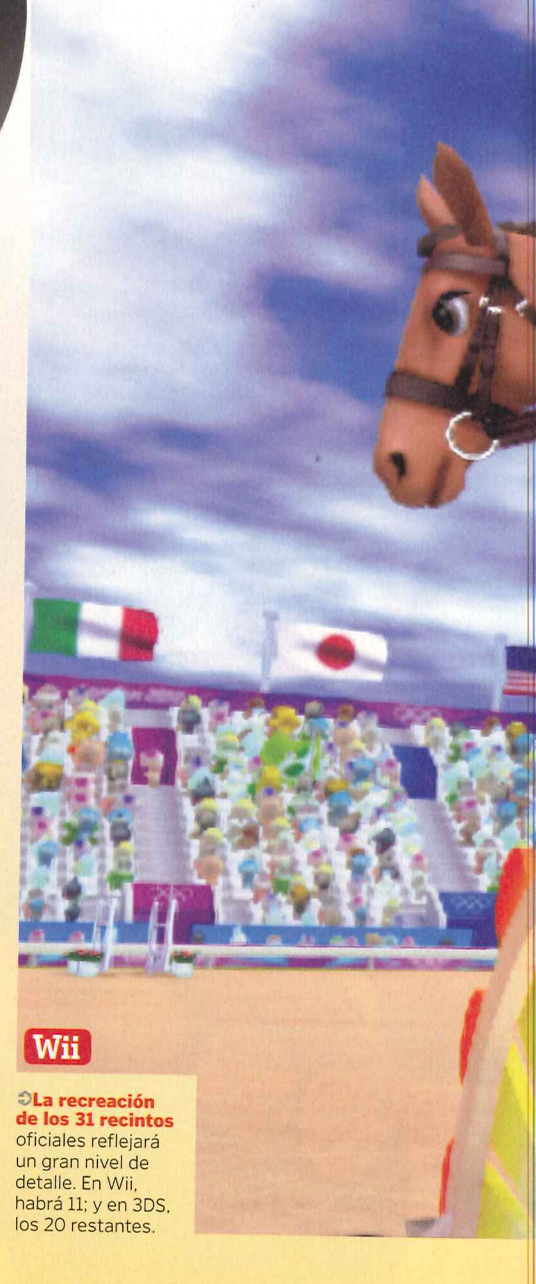




La versión de 3DS apostará por un estilo de diversión más inmediata, con numerosos minijuegos de habilidad.



La locura multijugador vendrá más potenciada que nunca, gracias a la gran variedad de Eventos Fantasía.



La recreación de los 31 recintos oficiales reflejará un gran nivel de detalle. En Wii, habrá 11; y en 3DS, los 20 restantes.

exigentes en lo que a esfuerzo se refiere, y habrá que tirar de frente a toda pastilla sin preocuparnos por dirigir la piragua por el circuito.

Otro juego de estreno es el **badminton**, que prescinde de botones en favor de la detección de movimento, con sus espectaculares "smash moves" incluidos. Y fijaos si será movidito, que el productor **Nobua Ohashi**, acabó por los suelos (literalmente) mientras nos deleitaba con su potente revés, aunque el esfuerzo tuvo su recompensa: las risas y aplausos de los periodistas. El estilo de juego nos recordó al gran **Mario Tennis**, aunque si hay algo que evocará tiempos pasados en Mario & Sonic, serán los divertidísimos Eventos Fantasía.

El paraíso de los nostálgicos

Por un instante, la emoción se apoderó de la sala ante la imagen que apareció en el enorme televisor: un nivel inspirado en el maravilloso **Yoshi's Story** de Nintendo 64, servía como escenario del **salto de altura** de fantasía. Waluigi, Peach, Tails y Metal Sonic saltaban sobre las nubes mientras ganaban altura con cada sacudida del mando; el objetivo, avanzar lo más posible sin caer al vacío. Sin embargo, el momento estelar de la jornada estaba a punto

"MARIO Y SONIC INCLUIRÁ PARTIDOS DE FÚTBOL Y UN MODO FIESTA PARA CUATRO"



Nobuya Ohashi (Productor del juego)

de producirse con el segundo evento fantasía: el trepidante **vuelo en disco**, ambientado en **Sonic Adventure**. Había que recolectar todos los anillos a base de inclinar el mando, y rematar la faena aterrizando en una diana gigante. Pero faltaba un cuarto jugador, y no os podéis imaginar quién entró por la puerta para coger su mando de Wii: su Majestad la Reina de Inglaterra. Vale, puede que fuese una actriz contratada por Sega, ¡pero era igualita!

El caso es que la surrealista escena (la reina compitiendo con los japonenes) sirvió para ilustrar la otra gran novedad: por primera vez, los Eventos Fantasía serán compatibles con cuatro jugadores. Nobuya Ohashi definió esta secuela como la más familiar y fiestera de todas, de hecho, aseguró que están creando (¡atención!) un Modo Fiesta nunca visto hasta ahora. Por si fuera poco, también habrá pruebas cooperativas, para que nadie se quede fuera de la fiesta.

Precisamente, cuando le preguntamos a **Eigo Kasahara** (director de la versión Wii) sobre la ausencia de Wii MotionPlus, nos explicó que "conciben esta saga como un party game para varios jugadores", y que no creían que hubiese mucha gente con cuatro MotionPlus en casa. Así que el control seguirá el esquema clásico, pero... ¿qué hay de la versión portátil?

3DS: en la variedad está el gusto

Estábamos ansiosos por ver la versión de 3DS en acción. **Kohji Shindo**, su director, hizo especial hincapié en las nuevas formas de jugar gracias al uso del giroscopio, el sensor de movimiento o el micro (ni Street Pass ni podómetro). Por ejemplo, en **natación**, tendremos

LOS OTROS "JUEGOS"

Será la primera vez que veamos a Mario y Sonic en un país europeo, pero todo empezó hace tres años en dos ciudades olímpicas muy diferentes:



Los JJOO de Pekín 2008 hicieron realidad el sueño: por primera vez, los eternos rivales de los videojuegos compartían carátula en un mismo título, que ya se haya convertido en uno de los mayores best-sellers de los últimos años.



Los JJOO de Invierno 2010 nos llevaron a Vancouver, donde patinamos sobre hielo, jugamos al hockey y esquiamos sobre la Wii Balance Board. En DS, el fantástico desarrollo RPG le dio un toque de aire fresco (nunca mejor dicho).



Soplar al ritmo adecuado para nadar es un cachondeo; ¡pero guarda aire para el sprint final!



La "deportividad" unirá a estos dos campeones en competiciones de Judo, donde habrá que tener reflejos.





Los mundos de Mario y Sonic esconden sorpresas como este guiño a Yoshi's Story.



"EL SALTO DE LA SAGA A 3DS VA A PERMITIR VIVIR UNA EXPERIENCIA ÚNICA"

KOHJI SHINDO (Director de la versión 3DS)



LUIGI

Ahí lo veis, pasando olímpicamente... el relevo a sus compañeros. Entre ellos, Wario, Knuckles, Bowser, Robotnic o el cocodrilo Vector.

que soplar en el micro para tomar aire al ritmo indicado; en las carreras en **kayak**, rotaremos el stick a toda velocidad para remar; y en la **barra de equilibrio**, inclinaremos la consola para reproducir las distintas formas y posiciones que se nos vayan señalando.

También pudimos probar otros controles más clásicos, como el de **Judo**, donde combinamos botones, cruceta y gatillos para tumbar a nuestro rival, o un **paseo musical**, que propone deslizar el stylus de izquierda a derecha al compás de un metrónomo.

Aparte de estas originales pruebas, el salto a 3DS también supondrá una notable evolución técnica para la serie respecto a DS. Los personajes exhiben un aspecto impecable y sus animaciones quitan el hipo, por no hablar del asombroso efecto de profundidad de los estadios. Está por ver qué opciones multijugador nos esperan, y si habrá algún tipo de conexión online, aún sin confirmar.

Empieza la cuenta atrás

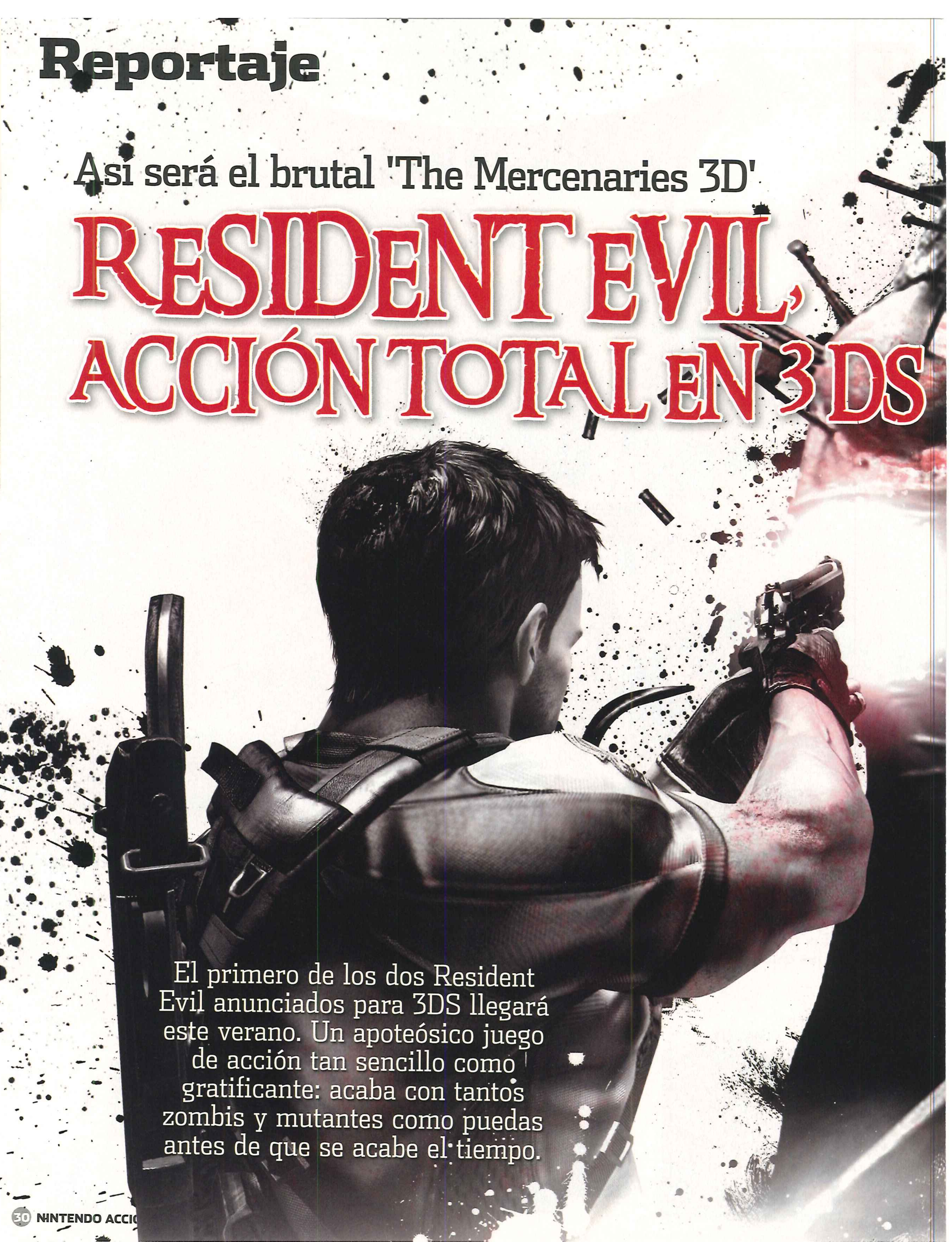
Tras la intensa presentación y una inolvidable cena en barco por el río Támesis, la organización de **Londres 2012** nos llevó a ver las imponentes instalaciones donde se celebrarán los Juegos en verano del año que viene. Pero parece que los nintenderos no tendremos que esperar tanto: Mario & Sonic llegará a nuestras consolas a finales de este mismo año.

Todo está preparado para vivir los mejores Juegos Olímpicos de nuestras vidas, y según sentenciaron sus creadores, nos esperan más deportes que nunca. Ya estamos deseosos de sentir las agujetas olímpicas.


12
www.pegi.info
SQUARE ENIX.
Nintendo
DRAGON QUEST
VI
Los reinos oníricos
POR 1ª VEZ FUERA DE JAPÓN
Si eres fan de la saga ¡ésta es la aventura que te faltaba!
La mítica saga que revolucionó el mundo RPG crea una aventura tan grande que no cabe en un solo mundo. En Dragon Quest VI: Los reinos oníricos, emprenderás un místico viaje a dos mundos paralelos con aliados y enemigos en cada uno de ellos. Una apasionante sucesión de misiones que tendrás que resolver para completar esta legendaria saga en tu Nintendo DS.
Ponte en la piel de un héroe y desafía al malvado Murdaw.
Explora un mapa que irá creciendo hasta ocupar ambas pantallas.
Forma un equipo de compañeros únicos.
Mejora tus personajes dominando varias profesiones.
DRAGON QUEST
Los reinos oníricos
Realms of Reverie
www.dragonquest6.es
NINTENDO DS.
©2010, 2011 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/ARTEPIAZZA/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
DRAGON QUEST, REALMS OF REVERIE and SQUARE ENIX are registered trademarks or trademarks of the Square Enix Group.

Así será el brutal 'The Mercenaries 3D'

RESIDENT EVIL, ACCIÓN TOTAL EN 3DS



El primero de los dos Resident Evil anunciados para 3DS llegará este verano. Un apoteósico juego de acción tan sencillo como gratificante: acaba con tantos zombis y mutantes como puedas antes de que se acabe el tiempo.



Cómo queremos a **Capcom**. Es la compañía independiente japonesa con más carisma, valentía para asumir riesgos y que más géneros y franquicias potentes maneja. Siempre han sido nintenderos, desde los **Megaman** de NES hasta el **Tatsunoko vs Capcom** de Wii. Y ahora están **enamorados de Nintendo 3DS**, como demuestra su increíble **Street Fighter IV 3D** o su anuncio de dos Resident Evil para la consola. Al primero, que sale este verano, ya hemos jugado.

Héroes y villanos

Si jugaste a **Resident Evil 4**, conoces el **modo Mercenarios**. Una gran idea de Capcom que nos ponía en escenarios del juego con el objetivo de acabar con cuantas más **hordas de zombis** mejor, en tiempo limitado. Tanto gustó que Capcom lo incluyó también en **RE5** y, ahora, lo convierte en un juego por sí mismo para 3DS. Ha cogido **escenarios y enemigos** de los dos juegos que os hemos comentado, los ha remasterizado y ha añadido al cóctel a **algunos de los personajes más carismáticos** de la saga: Chris y Claire Redfield, Jill Valantine, Hunk y los que, probablemente, son los dos mejores villanos de RE: Wesker y Krauser. Sí, echamos de menos a Leon... pero quién sabe qué sorpresas deparará la versión final en lo que a personajes ocultos se refiere.

Tiro al muerto viviente

Como heredero directo de los últimos Resident, en Mercenaries seguiremos la acción desde una cámara cercana al hombro del protagonista. Y **el control también será muy familiar**. Para apuntar bastará con mantener pulsado R, momento en el que la acción pasará a cámara subjetiva. Con el stick moveremos el punto de mira y dispararemos con el botón Y. Esto significa que, como es habitual en la saga, **no podemos movernos mientras apuntamos**, ¿no? Pues sí, pero no: si mientras apuntas mantienes L, con el stick mueves al

EL JUEGO ESTÁ INSPIRADO EN EL MODO MERCENARIOS DE RE 4 Y 5

No están todos los que son, pero sí son todos los que están: Chris, Claire, Wesker o Krauser serán algunos de los personajes jugables.

personaje... muy despacito, eso sí. Y, sinceramente, a nosotros nos ha parecido muy poco práctico, con lo cual al final jugamos como siempre: parándonos para apuntar y disparar y corriendo cuando **los numerosos enemigos** se nos echen encima.

Dime qué armas llevas...

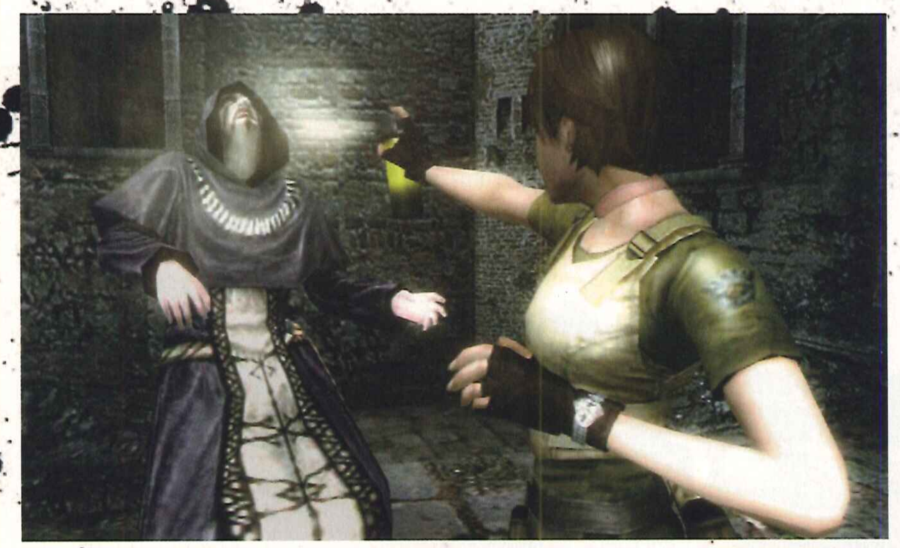
A la hora de elegir personaje, no hemos notado diferencias de velocidad o resistencia. Pero cada uno lleva **tres armas predeterminadas**, y la forma de jugar está marcada por ellas. Por ejemplo, Chris es el típico personaje equilibrado, con una pistola, una escopeta y un rifle francotirador. Wesker tiene armas con poca munición, pero muy potentes, como **una superpistola que atraviesa a los enemigos** y, por lo tanto, puede acabar con dos zombis de un tiro, y una escopeta que dispara tres cartuchos a la vez y elimina a los enemigos de tamaño medio con un sólo disparo. De hecho, quizá hemos notado un pelín de desequilibrio entre personajes en este aspecto. Kauser es una máquina: tiene una arco con flechas infinitas que acaba con los zombis normales de un sólo disparo, un cuchillo y un lanzagranadas. Pero Hunk lleva una pistola y una ametralladora estándar y un lanzagranadas que dispara **cargas aturdidoras**: le falta un arma contundente. Habrá que esperar a la versión final para ver si estos desequilibrios se mantienen. Eso sí, a su pack de armas cada personaje añade de granadas explosivas, cegadoras y sprays para recuperar vida. Y, de todas maneras, elijas el personaje que elijas, habrá una manera de personalizarlo: **tres mejoras** que elegiremos antes de

AHORA SON LOS ZOMBIS LO QUE NOS TIENEN MIEDO: LOS BUSCAMOS PARA ELIMINARLOS

El juego retoma escenarios y enemigos de Resident Evil 4 y 5. De hecho, el control de estos juegos se ha adaptado a 3DS a la perfección.





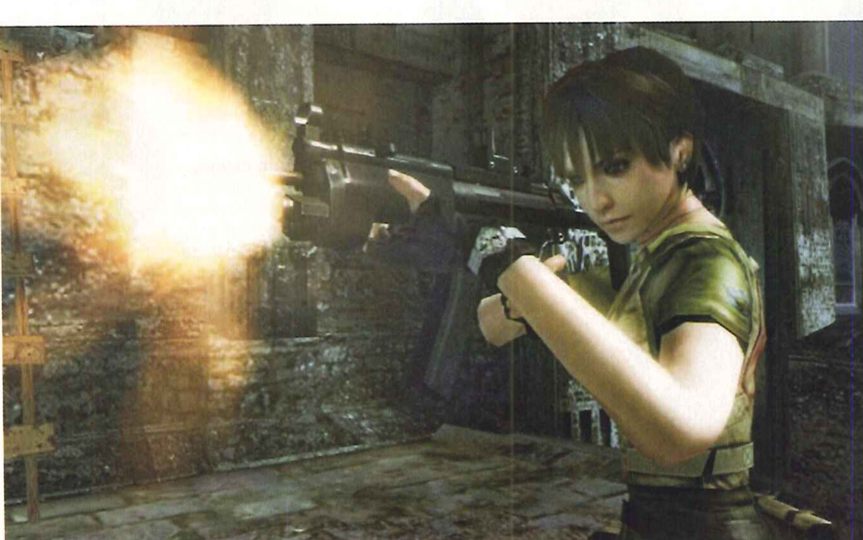


Hemos jugado con 6 personajes, pero habrá al menos 8. Rebecca Chambers es el último revelado.

cada partida entre las 30 disponibles: desde que **los disparos hagan más daño** a recargar más deprisa o pegar más fuerte cuando los zombis nos agarren... ¡pero intenta que no lo hagan!

¿Zombis o infectados?

Vale, vale, nos hemos pasado todo el reportaje llamando zombis a los malos del juego, y en realidad son los **infectados mutantes** que ya conocimos en RE4 y RE5. Ya sabes, esos tipos que avanzan hacia ti **armados con cuchillos, azadones o guadañas** y a los que de vez en cuando les salen tentáculos de la cabeza para intentar comerte el cerebro. En los escenarios que hemos recorrido nos hemos visto las caras con los aldeanos africanos de RE5 y los sectarios españoles de RE4. Están los zombis "pequeños" y enemigos medianos, como el Ejecutor y su terrible hacha o Popokarimu y su no menos impresionante y temible sierra mecánica. ¡Ojalá nos las veamos también con malos más grandes, como El Gigante de RE4! Nuestro objetivo será siempre acabar con cuantos más enemigos, mejor, y para ello **hará falta un poco de estrategia**: recorrer los recovecos de los escenarios buscando las zonas (muchas veces elevadas), desde las que sea más fácil disparar, recoger los bonus de tiempo que nos darán 30 segundos más y, por supuesto, hacernos con toda la munición y hierbas curativas que dejen los malos al caer... Todo, con un ritmo de juego muy intenso, no sólo porque los malos no dejarán de acosarnos, sino porque esta vez **serás tú quién se lance a por ellos.** Por supuesto, este estilo de juego se compartirá en partidas a dobles online y local en las 30 misiones que incluirá el juego. Y esa es la única duda que queda, si este número de pruebas será suficiente. Porque calidad técnica y diversión le van a sobrar al segundo disparo de Capcom en 3DS.



Cada héroe tendrá sus armas predeterminadas, aunque podremos personalizarlos con tres mejoras.

R.E. Revelations

Esta aventura de acción exclusiva de 3DS recuperará la mecánica de RE4 (con un control y una cámara muy parecidos). Jill y Chris se enfrentarán a nuevas mutaciones en un barco en alta mar, un escenario con una atmósfera aterradora gracias a los alucinantes efectos de luz en tiempo real. Lo comprobaremos en la demo del juego que se incluirá con RE Mercenaries 3D.



Los dos protas del primer RE volverán en un título que hará avanzar la historia de la saga. Llegará en 2012.



Jill
Lucirá el mismo aspecto que en RE5, y será la prota de la demo que llegará con Mercenaries.

Chris
se verá, en algún momento de la trama, enfrentado a su compañera. El porqué es aún un misterio.

QUIÉN ES QUIÉN EN RESIDENT EVIL

¿Despistado por la relaciones entre personajes de la saga? ¡Como todos! Aquí tienes un... eh, sencillo esquema, que indica las relaciones de amistad y enemistad entre los principales héroes y villanos.



Barry Burton era compi de Jill y Chris en S.T.A.R.S., y protagonizó el RE Gaiden de Game Boy.

Sheva Alomar es la última heroina de la serie (RE5). Ayudó a Chris contra Wesker en África.



Albert Wesker, gran villano de la saga. En RE5, Chris le dió pasaporte... ¿definitivo?



Carlos Oliveria, un mercenario que salvó la vida a Jill durante el caos de Raccoon City. No se ha vuelto a saber de él.

Jill Valentine Prota de RE y RE3. Esta heroina fue controlada por Wesker en RE5. Pero ahora es de los buenos de nuevo.

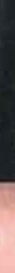


Nemesis, un zombi inteligente que persiguió a Jill en RE3... hasta que, al final, la muchacha le hizo papilla.

Crish Redfield Prota de RE, RE Code Veronica y RE5. El primer héroe másculino de la saga ha perseguido el uso del T-virus y sus mutaciones por todo el mundo. En RE5 logró eliminar a su némesis, Wesker.



Steve Burnside salvó la vida de Clarie en Code Veronica, se enamoró de ella... y acabó bajo tierra.



Jack Krauser es un antiguo compañero de armas de Leon, que después fue reclutado (y mutado) por Wesker.



Claire Redfield Prota de RE2 y RE Code: Veronica S unió a la lucha antizombie para encontrar a su hermano Chris.

William Birkin, genio de Umbrella que experimentó en sí mismo. Claire y Leon le quitaron de en medio.



Leon S. Kennedy Prota de RE2 y RE4. Este policía sorevivió al apocalipsis zombi de Racoon City... y luego se enfrentó a las plagas en España (Resident Evil 4).



Ada Wong, agente infiltrada que trabajó para Wesker... pero acabó del lado de Leon en RE2 y RE4.



James Marcus, fundador de Umbrella, era el malo de RE Zero. Cayó al final.



Rebecca Chambers Prota de RE Zero. Fue la primera en enfrentarse a los zombis en la precuela del juego original, RE Zero.



Billy Coen, presidiario que escapó tras ayudar a Rebecca a salir viva en RE Zero.

Amigos ••••••••••
Enemigos ••••••••••





Cómo puntuamos

Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es exactamente lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I. de calificación


EDAD RECOMENDADA · VIOLENCIA


DISCRIMINACIÓN · LENGUAJE SOEZ





SEXO · DROGAS · MIEDO

Los iconos de DS

Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.

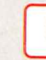
PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS

CHAT · MICRÓFONO · ONLINE

Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.

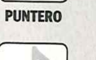
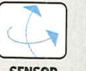


NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN






SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE

Los iconos de 3DS

Los iconos de 3DS incorporan las increíbles capacidades de la máquina: fotos, eShop, Mii, StreetPass...






REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/ CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE






STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii

Dead or Alive Dimensions

De los creadores de Metroid Other M, llega el juego que traslada la lucha a una auténtica tercera dimensión.



NINTENDO 3DS

- Lucha
- Tecmo
- De 1 a 2 Jugadores
- Textos en castellano
- Voces en inglés
- 45,99 €
- 20 de mayo
- Argumento

La corporación DOATEC organiza un torneo para coronar al mejor luchador del mundo, 25 aspirantes se preparan para la batalla.

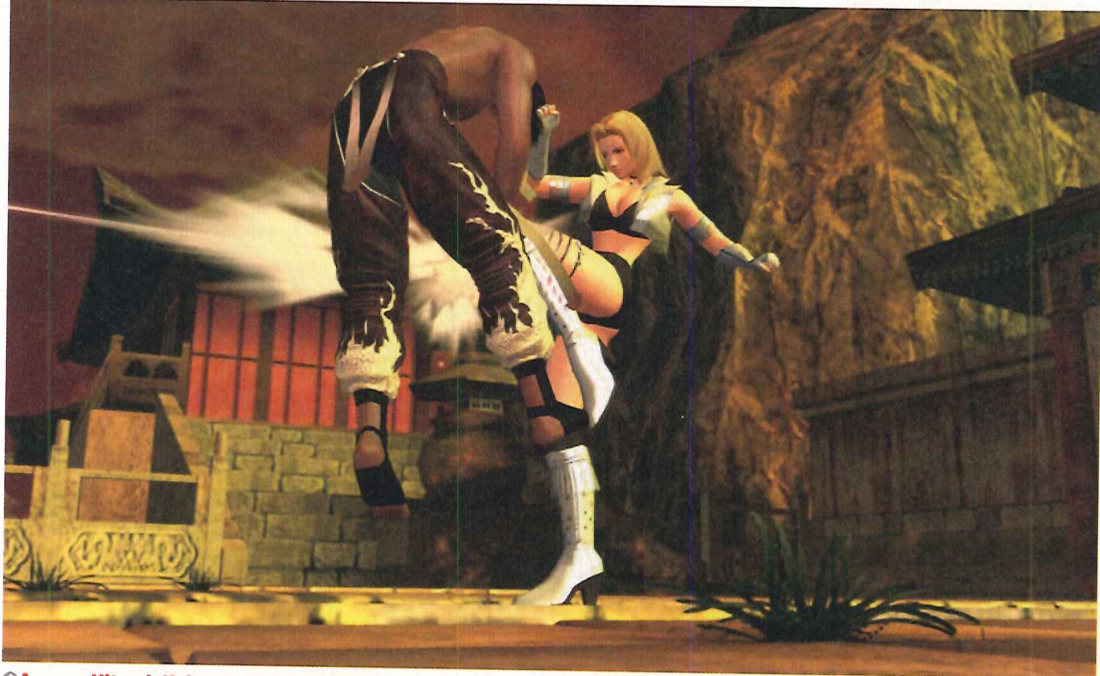
REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/ CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE · STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii

EL DATO
El juego incluye a los 24 luchadores de la saga. Y un luchador exclusivo y nuevo: Shinden, gran maestro de Kasumi

Pocas, poquísimas, son las grandes sagas de lucha que no han pasado por las consolas de Nintendo. Y, desde ahora, ya hay una menos: **Dead or Alive**, la creación del **Team Ninja** (responsables de la saga Ninja Gaiden y del reciente **Metroid Other M**), debuta en una máquina de la Gran N de la mejor forma posible: con un juego que recoge todos los personajes y argumentos de la saga, recreados con gráficos de nueva generación.

El torneo Dead or Alive

En su modo Chronicle, **Dead or Alive** recoge los argumentos de los cuatro capítulos principales de la franquicia: la malvada corporación DOATEC convoca diversos torneos que reúnen a los mejores luchadores del planeta, con el oscuro objetivo de clonar al luchador perfecto. A la llamada acuden 24 máquinas de pelear encabezadas por las carismáticas (y bellas) Kasuni, Ayane y Hitomi. Y con estos guerreros disputamos **combates uno contra uno en completas 3D**: al contrario que en juegos como **Street Fighter**, donde nuestro personaje sólo se mueve de izquierda a derecha, en DoA nos desplazarnos libremente por escenarios tridimensionales. En el elenco de luchadores hay militares, ninjas, luchadores de wrestling o expertos en todo tipo de artes marciales orientales, pero el control es similar para todos: X y A para puñetazos y patadas, B para los agarres e Y para las fintas, que si se ejecutan en el momento adecuado resultan en espectaculares



Ayame, Hitomi, Helena o Ryu Hayabusa (el prota de Ninja Gaiden)... vuelven todos los héroes y villanos de la saga.



El acabado gráfico y las animaciones son muy buenas. Y el efecto 3D de la consola dota de gran sensación de profundidad a las peleas.



Uno de los escenarios está inspirado en la saga Metroid. Si te caes, Ridley te agarra. Llama a Samus por el micro, a ver qué pasa...



Un videojuego que recorre toda una saga

En los 5 capítulos del modo Chronicle se recorren los argumentos de las cuatro entregas de la saga, centrados en los torneos de lucha que organiza la malvada corporación DOATEC. Y se incluyen vídeos de esos juegos.





contrataques. De hecho, estos tres tipos de acciones se contrarrestan en un triángulo perfecto: los ataques (puñetazos y patadas) son superados por las fintas, que a su vez son anuladas mediante agarres, que pueden contrarrestarse con ataques. Y, como los combates son superveloces, **en DoA priman los reflejos** a la hora de usar estas técnicas para contrarrestar las del rival.

Mira donde luchas...

Pero claro, ese sistema de lucha tiene más elementos importantes: cada personaje cuenta con su propio abanico de golpes y combos, que suelen ser muy sencillos de realizar (combinando dirección del pad con pulsaciones de botones). Y, además, **los escenarios 3D añaden un elemento estratégico**: movernos en profundidad no es importante durante los intercambios de golpes, pero sí que nos permite colocarnos en el borde del escenario. Y, si logramos arrojar por él al rival, caerá a una zona inferior y recibirá un fuerte impacto.

El resultado de combinar todos estos elementos son **combates rápidos** que ponen a prueba nuestros reflejos y capacidad de reacción. El juego no es tan técnico como **Street Fighter**, que gracias a las diferencias entre luchadores tiene una profundidad infinita. En DoA, cuando dominamos las técnicas básicas de combate, es posible conseguir buenos resultados con cualquier luchador. Pero no por ello deja de ser muy **divertido y emocionante**, e incluso más sencillo que el juego de Capcom para los jugadores que se inician en el género. Y, además,



Lucha y belleza

El primer Dead or Alive (1997) salió para recreativa, Saturn y PSOne. Se hizo famoso por el rotundo físico de sus luchadoras.

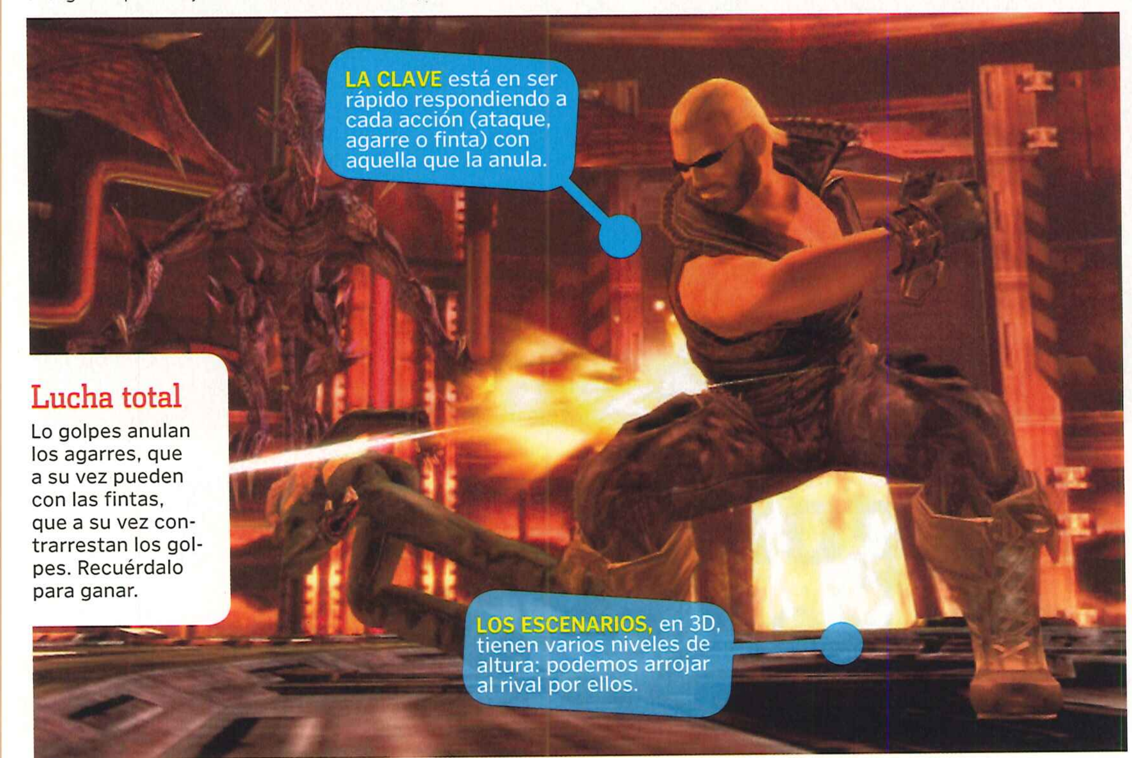
DIMENSIONS ES ACCESIBLE PARA NOVATOS Y TODO UN HOMENAJE PARA LOS FANS



En los combates por parejas manejamos a un sólo luchador: cuando damos el relevo, al segundo personaje le controla la consola. Y podemos realizar ataques a dobles.



Hay 999 figuras de los protas que vamos desbloqueando. Y después podemos hacerles fotos en 3D o enfrentarlas a las de otros jugadores mediante Street Pass.



Lucha total

Lo golpes anulan los agarres, que a su vez pueden con las fintas, que a su vez contrarrestan los golpes. Recuérdalo para ganar.

Control clásico en 3D

Con el stick nos movemos (en 3D) y con los botones atacamos. En la pantalla táctil se indica qué movimientos realizamos. También puede mostrar botones táctiles, pero son más incómodos que los físicos.



su acabado visual es muy potente, combinando calidad gráfica con un uso de las 3D realmente espectacular.

Se sale de la pantalla

Igual que pasa con **Streer Fighter IV**, la experiencia visual de jugar a DoA en 3DS no sólo no tiene nada que envidiar a los juegos de lucha de las consolas de sobremesa, sino que va incluso más allá gracias **al efecto 3D**. Es un auténtico espectáculo ver a los detallados modelos de los personajes moverse con suavidad total por los escenarios. Curiosamente, el juego funciona a 30 frames por segundo con el efecto 3D al máximo, pero si lo desactivamos alcanza los 60 frames. Si os somos sinceros, a nosotros nos ha parecido **superfluido** en ambos casos, pero los ojos más expertos notarán la direncia. Lo único que le faltaba al título para ser un crack son modos de juego... Y los tiene: además del modo Chronicle, que repasa los argumentos de toda la saga, hay modos muy adictivos para un jugador, como Survivor, que nos invita a **superar hasta 100 combates seguidos**, o Tag Challenge, que propone combates por parejas con el segundo personaje controlado por la CPU. Y claro, están las peleas para **dos jugadores en red local y online**, y el minijuego de colección de figuritas mediante Street Pass... El colofón para un juego maravilloso que convierte a la lucha en el género más fuerte de la nueva Nintendo 3DS.

EL STICK DE 3DS ES PERFECTO PARA MOVERSE EN 3D POR LOS ESCENARIOS



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Modelos y escenarios de calidad, buenas animaciones y un efecto 3D realmente convincente.

Diversión ★★★★
El estilo de lucha es rápido, sencillo y con posibilidades. Dominarlo es un reto para tus reflejos.

Multijugador ★★★★
A los combates uno contra uno en red local y online se une el juego de figuritas Street Pass.

Duración ★★★
Completísmo en modos para uno o dos jugadores. Y 25 luchadores es una cifra bastante aceptable.

Lo mejor y lo peor

☺ Lo divertidos que son sus combates y lo completo que es en modos de juego y opciones.

☹ Se combate de forma similar (que no igual) con casi todos los luchadores del juego.

Nuestra opinión

Segundo crack de la lucha para 3DS

Tecmo ha recogido el guante de Capcom y su Street Fighter, creando un título de lucha bonito, completo y con un sistema de juego único y divertido. La saga ya está en Nintendo... y con su mejor entrega.

Te gustará...

Más que...



Bleach Dark Souls (DS)

Menos que...



Super Street Fighter IV 3D

Total

89

EL DATO
Controlarás a 9 héroes diferentes y dispondrás de 18 clases con las que mejorar sus atributos



- RPG
- Square Enix
- 1 Jugador
- Textos en castellano
- No tiene voces
- 49,95 €
- Ya disponible
- **Argumento**
  Eres un héroe amnésico y deberás derrotar al demonio Murdaw recorriendo dos mundos paralelos, el real y el de los sueños.

PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · CHAT · MICRÓFONO · ONLINE





Dragon Quest VI Los Reinos Oníricos

Estocada triunfal del mejor rol para Nintendo DS.

Por primera vez **Dragon Quest VI** sale de Japón para mostrar a todos los amantes de los RPG cómo eran los juegos **hace más de 15 años**. El que fue mejor capítulo de la saga hasta el momento, publicado para Super Nintendo en 1995, nunca llegó a ver la luz en el mercado occidental, por lo que se creó a su alrededor la leyenda de título de culto. Ahora Square Enix lo presenta **completamente renovado**, con gráficos de estreno y novedades que harán las delicias tanto de los aficionados veteranos como de los recién llegados al mundo de Dragon Quest.

Rol al estilo tradicional

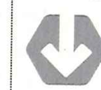
Al igual que en las entregas IV y V, la acción se muestra en la doble pantalla de nuestra Nintendo DS, desplegando **preciosos entornos tridimensionales** que podemos rotar con total libertad mientras exploramos los escenarios con los protagonistas, recreados con el estilo de gráficos de sprites característicos del género. El 'dream team' encargado del juego se mantiene: los rediseños corren a cargo del **maestro Toriyama**, la dirección y diseño del título vuelve a ser de **Yuji Horii,** y las composiciones de **Koichi Sugiyama** se ofrecen ahora en versiones orquestales vibrantes. El guión del juego vuelve a mostrar una

LA MEJOR ENTREGA DE LA SAGA, POR FIN LLEGA A EUROPA

aventura colosal que se desarrolla en dos mundos paralelos, llenos de elementos de **fantasía heróica**. Para superar la aventura, se ha ampliado la lista de clases con los que cambiar las habilidades de los protagonistas (hasta 18) y se mantiene el reclutamiento de monstruos. Los aficionados a los RPG tradi-

Control tradicional

Si algo funciona, mejor no cambiarlo. En esta entrega los controles tradicionales se mantienen, usando la cruceta para desplazarnos y los botones L y R para rotar los escenarios. La pantalla táctil no se usa.





La acción se muestra en la doble pantalla y podemos rotar la cámara a nuestro gusto..

Los combates por turnos son la clave de este juego: aleatorios y muy numerosos.

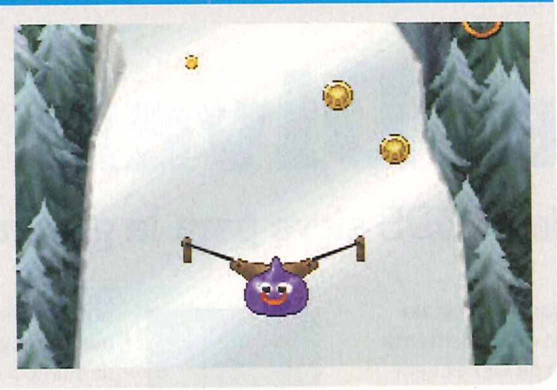
El punto final de una trilogía de lujo para nuestra portátil

Square Enix pone punto y final a la trilogía que recupera algunos de los títulos más añorados por los jugones de Nintendo. Enix creó Dragon Quest IV para NES y las entregas V y VI fueron desarrolladas en exclusiva para Super Nintendo. Dragon Quest VI es la única entrega que nunca salió del mercado japonés, así que mejor tarde que nunca... ¡y en un remake de lujo!



Minijuegos limosos

Una de las novedades exclusivas de esta entrega son los minijuegos que podemos disfrutar al llegar a determinadas ciudades. En ellos, con la pantalla táctil lanzamos un limo hasta el objetivo que nos indican, lo que nos hace ganar recompensas y batir nuestros propios records. Son originales y dan un toque fresco al juego.







cionales agradecerán que el sistema de juego mantenga la **dificultad de los combates aleatorios** por turnos.

Tienes, por tanto, más de **40 horas de juego** repletas de luchas contra enemigos de todo tipo que se muestran con divertidas animaciones en batalla. Sin duda, el sistema de combate se ha quedado anticuado, pero respetar la esencia del original era lo más importante en este remake, cosa que agradecerán los aficionados. Por último, destacar los minijuegos que hacen uso de la pantalla táctil y su **estupenda traducción al castellano.**

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Mantienen el estilo del juego original, pero lucen a la altura de un gran juego de Nintendo DS.

Diversión ★★★
Las batallas son aleatorias y constantes. Si no te gustan los RPG por turnos, entonces te cansarán.

Multijugador NO TIENE
Se trata de una gran historia que tendrás que descubrir en solitario, ya que no dispone de esta opción.

Duración ★★★
Largo y emocionante. El gran final de la trilogía de Dragon Quest para DS tiene juego para rato.

Lo mejor y lo peor

Largo y con todo el estilo de los juegos de rol a la vieja usanza. ¡Todo un clásico!

Si no te gustan los RPG por turnos este juego no te llamará mucho la atención.

Nuestra opinión

Los japoneses hacen el mejor rol

Y este juego es una prueba más de esta afirmación. Tiene una historia profunda, unos personajes carismáticos y luce de una manera tremenda. Se trata de un clásico adaptado a los tiempos modernos muy recomendable.

Te gustará...

Más que...



FF: the 4 Heroes of light

Y más que...

Golden Sun DS

Total

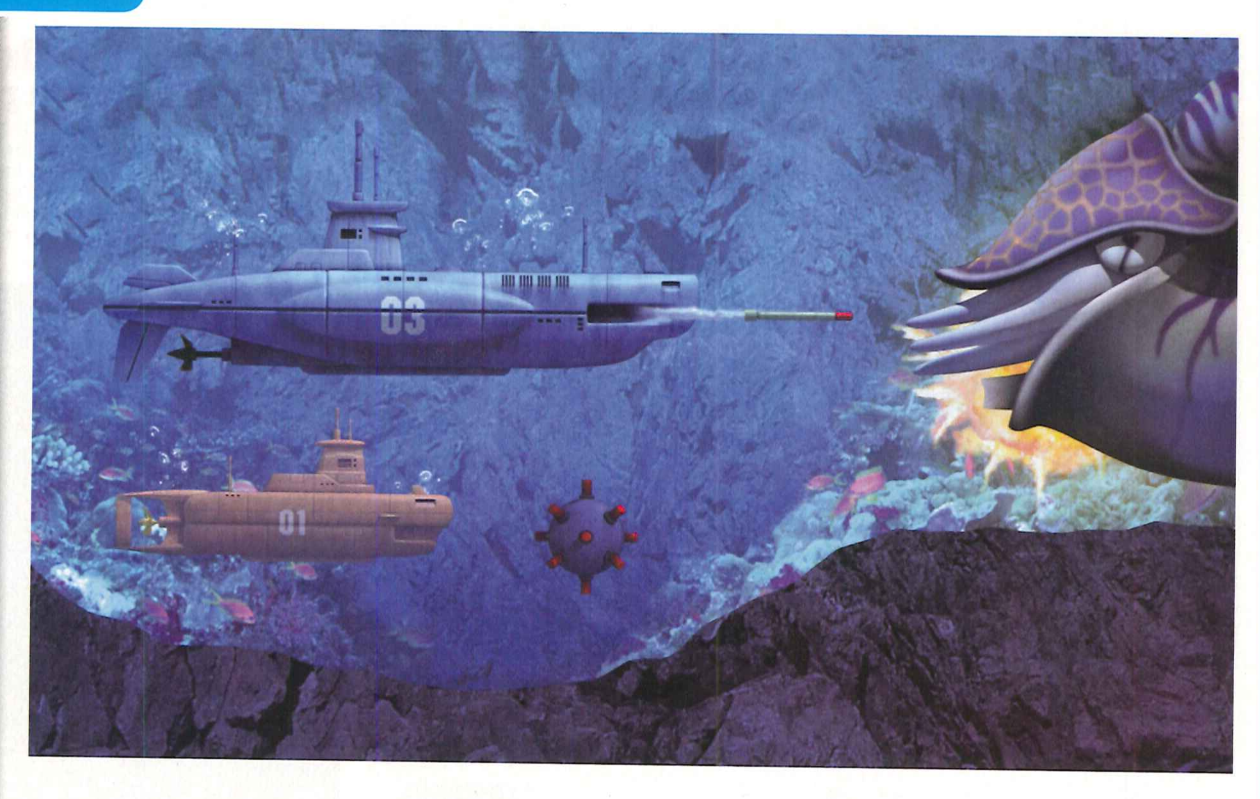
85



- Acción
- Nintendo
- De 1 a 4 jugadores
- Textos en castellano
- Voces en inglés
- 45,95 €
- Ya a la venta
- Argumento

En el siglo XX, una potencia militar invade los pequeños países vecinos. La manera de hacerla frente es la guerra submarina.

REALIDAD AUMENTADA | FOTOS 3D/ CÁMARA | NINTENDO 3D SOUND | JUEGO ONLINE | STREETPASS | eSHOP | SPOTPASS | Mii



Steel Diver

La tecnología de 3DS sirve para la guerra submarina.

EL DATO

El juego incluye tres modos de juego diferentes: Submarino, Periscopio y Batalla Naval



La 3DS sigue ampliando su catálogo con propuestas increíblemente diversas, y prueba de ello es este interesante juego de submarinos que aprovecha **la pantalla táctil y el giroscopio** para proponernos un originalísmo control. El telón de fondo es la lucha contra una potencia militar invasora.

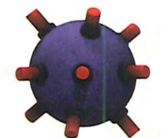
Tiburones de metal

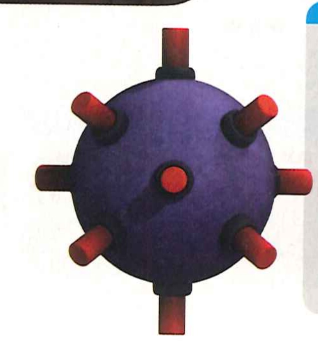
El corazón de **Steel Diver** se encuentra en el **modo Submarino**, que a su vez está dividido en Campaña y Contrarreloj. En la campaña nos esperan **7 misiones** que narran la trama del juego, mientras que Contrarreloj ofrece 8 escenarios (todos distintos a los de la campaña) en los que nuestro objetivo es llegar a la meta en un tiempo límite. En ambas opciones, la forma de jugar es la misma: avanzamos por escenarios 2D (aunque con efecto de profundidad 3D) con **un control completamente táctil** ideado para que nos sintamos como el capitán del submarino: con una barra controlamos la profundidad y con otra avanzamos o retrocedemos. Como la pantalla no es multitáctil, sólo podemos hacer una de las dos cosas a la vez. Puede parecer un control un poco extraño, pero funciona de maravilla ya que, aunque es exigente, también es efectivo y divertido. Además, podemos elegir entre **tres submarinos diferentes**, cada uno con características distintas en cuanto a movilidad y disparos. Y es que, por supuesto, también lan-



La obra de un maestro

El director de **Steel Diver** no es otro que Takaya Imamura, una de las grandes mentes detrás de las sagas **Star Fox y F-Zero**. Toda una garantía.



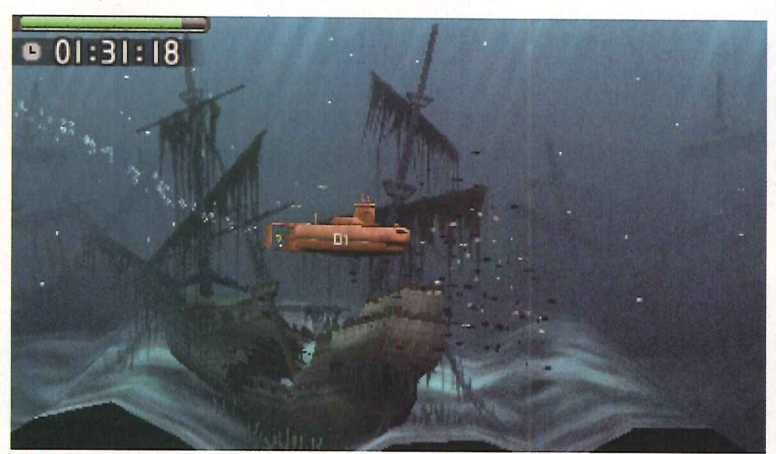


Toca y mueve tu Nintendo 3DS

Steel Diver hace un uso excelente tanto de la pantalla táctil como del giroscopio. El stylus responde perfectamente en el modo submarino, y en el modo periscopio mola muchísimo mover la consola para localizar a los enemigos y lanzarles una buena ensalada de torpedos.



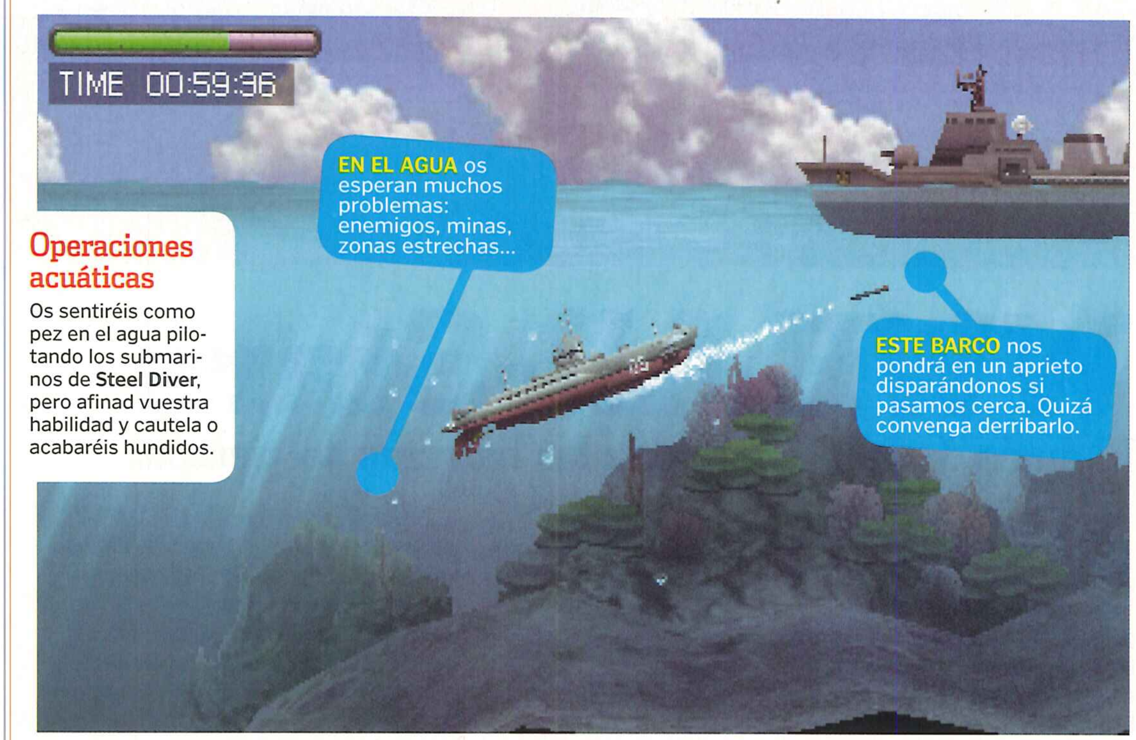




Cada submarino tiene sus ventajas y puntos flacos. Este es pequeñito y fácil de manejar, pero su arsenal de torpedos no es tan extenso como el de otros submarinos.



Ojo con los escenarios. Los impactos contra minas, rocas, paredes y disparos enemigos reducirán el indicador de vida. Podéis recuperarlo saliendo a la superficie.

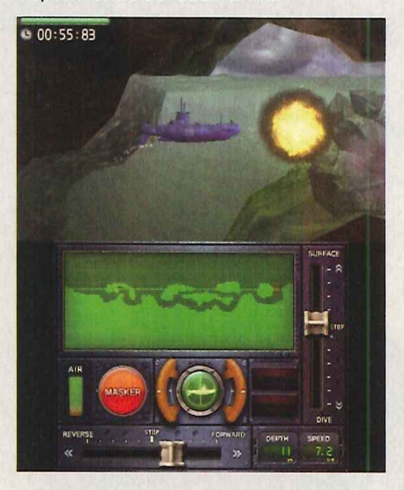


Operaciones acuáticas

Os sentiréis como pez en el agua pilotando los submarinos de **Steel Diver**, pero afinad vuestra habilidad y cautela o acabaréis hundidos.

Submarinos táctiles

En la pantalla táctil podéis ver vuestro centro de mando: solo tenéis que usar el stylus para manejar los controles y que así vuestro submarino se mueva y dispare. El panel de mandos varía dependiendo del submarino.



zamos **torpedos** para hundir submarinos enemigos, destruir los obstáculos que nos bloqueen el paso o vérnoslas con gigantescos **enemigos finales**.

¡Arriba periscopio!

Pero esto no es todo. Al acabar cada misión siempre hay una fase de bonus en la cual la jugabilidad cambia radicalmente: pasamos a una **visión en primera persona** y derribamos los barcos enemigos para conseguir emblemas, que otorgan una serie de ventajas para mejorar nuestros submarinos. La forma de jugar también mola ya que, usando el sistema de **detección de movimiento y posición** de 3DS, tenemos que movemos para buscar a los enemigos como si la consola fuera un periscopio de verdad. Este tipo de niveles tiene además su propio modo de juego fuera de las misiones de campaña. Por último, **Steel Diver** dispone del modo Batalla Naval, una especie de minijuego por turnos al estilo 'Hundir la flota' muy divertido que podemos jugar en compañía de nuestros amigos. Como veis, hay **variedad y originalidad** de sobra, sobre todo en el control que nos propone para cada situación. La pega es su limitado contenido: todos los modos de juego andan **escasos de niveles** y se pueden completar en poco tiempo. Aún así, resulta un juego entretenido y bastante especial, en el que la novedosa forma de control es el factor más destacado.

EL CONTROL ESTÁ IDEADO PARA QUE NOS SINTAMOS COMO EL CAPITÁN DEL SUBMARINO

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★

Niveles con diseños sencillos pero bonitos. Buen efecto 3D, ¡es como un acuario en nuestra pantalla!

Diversión ★★★

La jugabilidad está bien pensada para cada momento y la sensación de desafío está muy lograda.

Multijugador ★★

El modo batalla naval se puede jugar en multijugador local, y mola bastante para pasar un buen rato.

Duración ★

Cada modo de juego dispone de muy pocos niveles, y no tardaréis mucho en exprimirlos del todo.

Lo mejor y lo peor

Su original control, tanto en los niveles de avance lateral como en el modo periscopio.

El juego ganaría mucho si ofreciese una mayor cantidad de contenidos y niveles.

Nuestra opinión

El pacífico mundo submarino... en guerra

Steel Diver no está pensado para todos los jugadores debido a que su estilo de control hace la acción más pausada, pero quienes le cojan el gusto lo pasarán en grande. Una lástima que no tenga más misiones.

Te gustará...

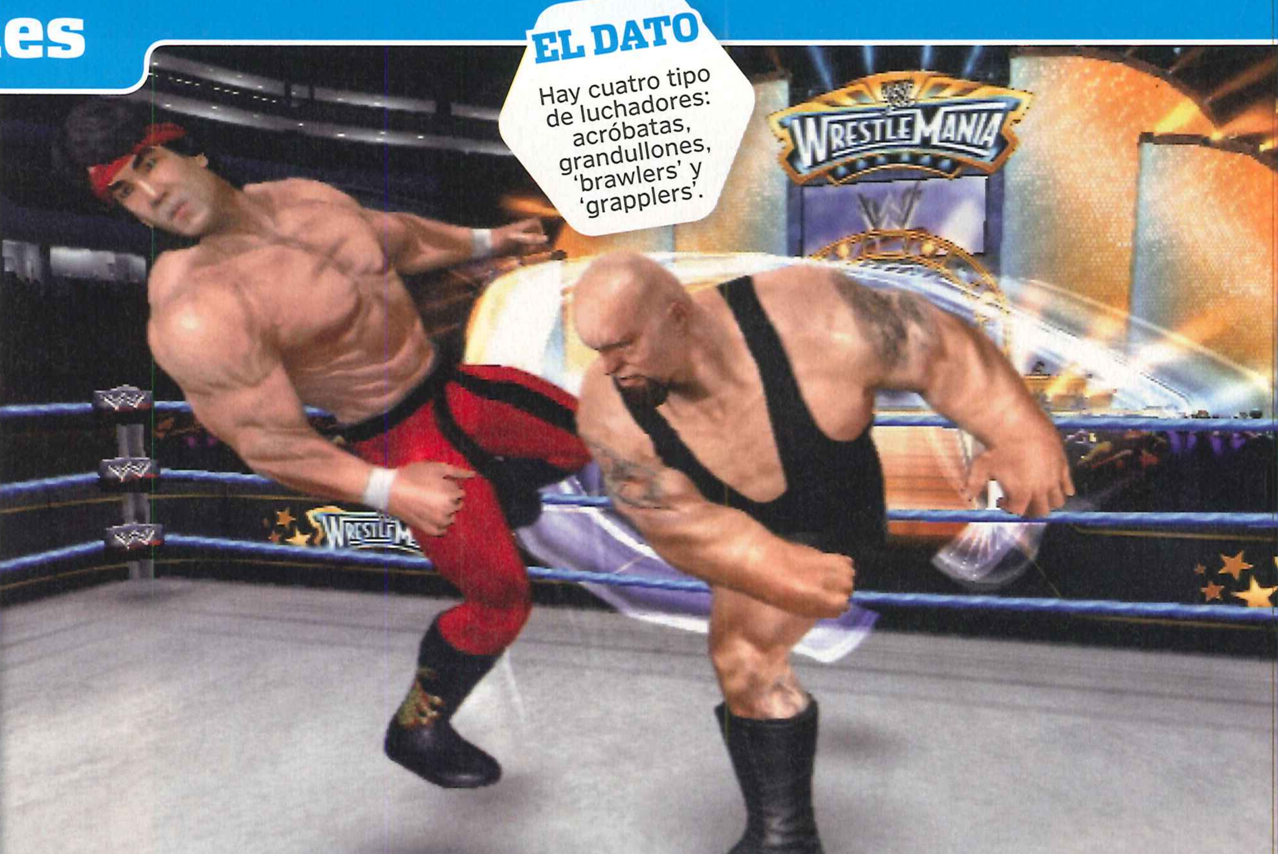
Más que... Steel Horizon (DS)



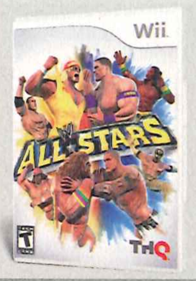
Menos que... Pilotwings Resort

Total

79



EL DATO
Hay cuatro tipo de luchadores: acróbatas, grandullones, 'brawlers' y 'grapplers'.





- Lucha
- THQ
- De 1 a 4 jugadores
- Textos en castellano
- Voces en inglés
- 39,95 €
- Ya disponible
- Argumento
Luchadores pasados y presentes de la WWE se encuentran en este juego. Participa en combates con leyendas de la lucha libre.


NUNCHUK

PUNTERO

VIBRACIÓN

SENSOR MOVIMIENTO

ALTAVOZ
ONLINE



WWE All-Stars

El duelo de titanes traspasa las barreras del tiempo.

Los fans de la lucha libre tienen motivos para alegrarse. Por si no tuvieron suficiente con la entrega anual de **WWE Smackdown vs. Raw**, lanzada hace unos meses, ahora llega este **WWE All Stars**, todo **un homenaje a la historia de la WWE** (antes WWF) que incluye un increíble plantel de luchadores combinando leyendas del pasado con estrellas del presente.

Una vuelta de tuerca

Pero no vayáis a pensar que All Stars es simplemente una versión de Smackdown vs. Raw con luchadores antiguos, porque no es el caso. Para diferenciarse de la popular saga anual, WWE All Stars presenta **un enfoque más arcade**, con una mayor importancia para los combos, y el aspecto de los personajes resulta un poco más **caricaturesco y estilizado**. Los movimientos de los luchadores también se salen de lo normal y son más exagerados, con **increíbles saltos** e **impactantes llaves** y golpes. Podréis comprobar todo esto en los trepidantes combates del juego, que ofrecen variedad gracias a las diversas reglas seleccionables y a la posibilidad de participar en peleas de hasta **cuatro luchadores simultáneos**.

El **control es excelente,** ya sea con mando clásico, de GameCube o con el mando de Wii y el nunchuk. En esta última opción usamos los botones y sólo movemos el mando para hacer la cuenta de tres. Precisamente, para vencer en un combate habrá que hacer esa cuenta de tres, o simplemente podéis derribar al rival con un espectacular rema-



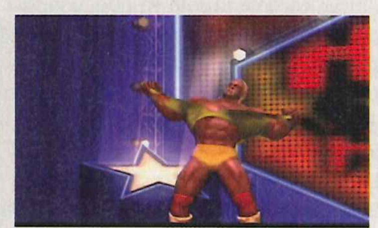
Una vida en el ring

Es el quinto juego de la WWE que vemos en Wii tras cuatro entregas anuales de **Smackdown vs. Raw**, que cada año logran gran éxito.

La élite de la historia de la WWE

Uno de los grandes atractivos del juego es la mezcla de luchadores actuales con glorias de antaño de la talla de Hulk Hogan o The Ultimate Warrior. Pese a ello, su número de luchadores, 30, queda muy por debajo del plantel de Smackdown vs. Raw 2011.







Elige control. Tienes tres opciones: mando y nunchuk, mando clásico o mando de GameCube. Con la primera puedes agitar el mando para determinados movimientos.



Hay movimientos y combos para todos los gustos, y cuanto más juegues más le pillarás el tranquillo y aprenderás a que tus ataques sean más temibles.

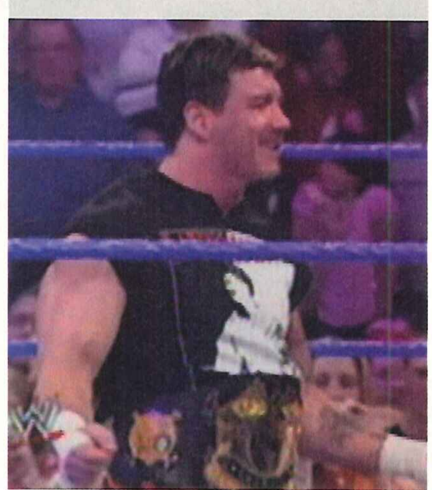


Golpes en el cuadrilátero

Cada personaje tiene sus movimientos. Existe un gran número de combos incluyendo puñetazos, patadas, llaves... ¡Dales duro!

De carne y hueso

Si te gusta la WWE quedarás satisfecho con las introducciones del modo Fantasy Warfare, hechas con escenas reales tanto de leyendas como de luchadores actuales. Aquí podemos ver al tristemente fallecido Eddie Guerrero.



te cuando esté bajo de salud con. Sin embargo, el método para vencer puede cambiar según **las reglas del combate**: por ejemplo, en Extreme Rules sólo se puede ganar por derribo, mientras que en Steel Cage el camino a la victoria pasará por escapar de las altas paredes del ring y salir de la jaula.

Peleando con los grandes

Además del modo Exhibición, en el que combatimos escogiendo a nuestro gusto las reglas y los rivales, hay dos modos de juego principales. El primero de ellos, **Path of Champions**, nos invita a participar en series de 10 combates con reglas y número de luchadores variable hasta llegar a temibles adversarios como Undertaker, Randy Orton y el tag team D-Generation X, contra el cual podremos enfrentarnos junto a un amigo. El otro modo es Fantasy Warfare, una colección de **15 combates de ensueño** entre

PRESENTA UN ENFOQUE MÁS ARCADE, Y UN ASPECTO MÁS CARICATURESCO

luchadores del pasado y del presente. Podemos elegir a qué personaje controlamos en cada uno de estos combates predefinidos. Estos modos están bien y son divertidos, pero no se acercan a los contenidos y variedad de Smackdown vs. Raw. Por otra parte, el juego también dispone de **un completo editor** en el que podemos crear luchadores y personalizarlos detalladamente, y por supuesto **unas excelentes opciones multijugador** mediante las que podemos jugar por equipos o todos contra todos.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
El aspecto caricaturizado de los personajes luce muy bien, aunque podrían tener mayor expresividad.

Diversión ★★★
Los combates son divertidos, y es un puntazo controlar a leyendas del carisma de Hulk Hogan.

Multijugador ★★★
Apasionantes combates de hasta 4 jugadores: dos contra dos o todos contra todos. No hay online.

Duración ★★
Sus modos no tienen demasiado contenido, pero desbloquearlo todo te llevará tiempo.

Lo mejor y lo peor

Unión de leyendas y estrellas actuales. Simpático estilo visual y toque arcade.

Menos luchadores y modos que en Smackdown vs. Raw. Efectos de sonido pobres.

Nuestra opinión

Un ring plagado de grande estrellas

WWE All Stars es más accesible que Smackdown vs. Raw 2011, pero queda bastante por debajo en cuanto a modos y número de luchadores. Recomendado a los fans de la lucha libre y a los que busquen una experiencia directa.

Te gustará...

Más que...



Ready 2 Rumble Revolution

Menos que...



WWE Smackdown vs. Raw 2011

Total

81





- Aventura
- Disney
- De 1 a 2 Jugadores
- Textos en castellano
- Voces ambientales
- 50,95 €
- Ya disponible
- Argumento

Vive las aventuras de Jack Sparrow y sus colegas a lo largo de las 4 películas de Piratas del Caribe, recreadas con piezas de LEGO.


NUNCHUK

PUNTERO

VIBRACIÓN

SENSOR MOVIMIENTO

ALTAVOZ

ONLINE



EL DATO
Cada una de las cuatro películas tiene cinco niveles, además de los secretos que os esperan.

LEGO Piratas del Caribe

Grandes aventuras en pequeñas piezas de juguete.



LEGO se ha hecho un merecido hueco en los videojuegos durante los últimos años. Se lo ha ganado mezclando la estética de los juguetes con franquicias amadas en todo el mundo (como Star Wars o Harry Potter) y un desarrollo maravilloso: **aventuras con acción, puzles, plataformas** y mucho, mucho sentido del humor. Y, sí la cosa funciona, ¿por qué no aplicarla también a Jack Sparrow y sus bucaneros?

Piratas de renombre

El juego recoge todas las películas de la saga: **la primera trilogía y la nueva peli**, 'En Mareas Misteriosas'. Seguimos su argumento con el estilo habitual de los juegos de LEGO, es decir, en vídeos sin diálogos y con mucho **sentido del humor**. Y el desarrollo es el clásico: revivimos las mejores escenas de la peli en niveles llenos de zonas secretas en los que peleamos, saltamos y exploramos. En solitario o con amigo, porque **toda la aventura puede jugarse a dobles**.

La gran baza del título es su impresionante elenco de más de **70 personajes**, que iréis desbloqueando a medida que superéis niveles y avancéis en el juego. Cada uno tiene armas y habilidades propias, y a menudo os hará falta poner en funcionamiento los truquitos de uno en particular para superar un obstáculo. Por ejemplo, Jack Sparrow cuenta con su



Pasión por LEGO

El primer **LEGO Star Wars** fue todo un exitazo, después Batman, Potter, Indiana y hasta las estrellas de Rock Band se han "Leguizado".



Elige nivel y... ¡también la película que quieras!

Desde el puerto podemos acceder a cuatro mapas que contienen los niveles de cada una de las películas. Incluso podemos jugar a los de la última peli, 'En mareas misteriosas' aunque no hayamos superado los de las anteriores. ¿A qué mola el Lego de Penélope?







El juego recrea las mejores escenas de acción de cada película: ¿qué tal revivir el espectacular duelo de esgrima sobre la rueda de molino de la segunda peli?



Una de las claves del juego es saber usar a cada personaje en el momento oportuno, y utilizar sus habilidades especiales cuando sea necesario para avanzar en el nivel.



Entre barcos (y) piratas

El juego nos lleva a barcos e islas en las que explorar y pelear, y los escenarios y situaciones os sonarán de las películas.

¡Aún más risas!

Si las pelis ya tienen sentido del humor, el juego tiene todavía más: las escenas de vídeo recrean momentos de todas las películas, pero añadiendo más gags y situaciones absurdas. Después podemos verlas por separado.



brújula con la que puede hallar objetos ocultos, mientras que Will Turner lanza hachas por el aire. Y sí, hay una versión LEGO de Penélope Cruz.

En cada nivel jugamos con un grupo de personajes concreto, y podemos pasar a controlar al que queramos con sólo pulsar un botón, con lo que **alternar sus habilidades** da mucho ritmo a la aventura. Cuando superéis los niveles tendréis la oportunidad de rejugarlos en "Juego libre" y, ahí sí, elegir al personaje que queráis de todos los desbloqueados y buscar los secretos que os falten.

Divertido y... sencillo

La filosofía LEGO también se mantiene a la hora de ponérnoslo fácil: cuando pierden todos sus corazones de vida, los personajes no mueren, si no que pierden las **piezas de LEGO** que recogemos constantemente por los niveles (y que sirven para desbloquear extras).

AL HUMOR Y AL DESARROLLO VARIADO SE UNE EL CARISMA DE JACK SPARROW

Esto garantiza que nadie, incluidos los más pequeños y los más inexpertos, va a quedarse atascado. Y si eres experto, siempre puedes picarte para acabar los niveles con el mayor número de piezas.

Lo único de lo que podemos quejarnos es de que el juego no innova respecto al típico desarrollo de los LEGO (cosa que si hacían otros juegos recientes como LEGO Harry Potter). Pero es bonito (los gráficos son de calidad), tiene la increíble **banda sonora de las pelis** y es divertido. ¡Y ser un pirata siempre mola!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Siguen la línea de anteriores juegos de LEGO con diseños simpáticos y escenarios "de juguete".

Diversión ★★★
Puzles bien planteados en su mayoría y buena variedad de niveles. Cambiar de personaje mola.

Multijugador ★★★
El cooperativo os hará pasar grandes ratos y echar buenas risas. Es genial para jugar en compañía.

Duración ★★★
Una veintena de extensos niveles más un montón de secretos dan para pasarlo bien muchas horas.

Lo mejor y lo peor

¡Piratas del Caribe y LEGO juntos! La cantidad de personajes jugables. El cooperativo.

No innova respecto a otros juegos de LEGO. Los combates son un poco simples.

Nuestra opinión

Una nueva franquicia se convierte en LEGO

A pesar de la gran cantidad de juegos de LEGO, su mezcla de acción, saltos, secretos y humor, se mantiene fresca y más si jugamos a dobles. Y, claro, lo disfrutarás más si eres fan de la saga cinematográfica.

Te gustará...

Más que...



Piratas del Caribe: En el fin del mundo

Menos que...

LEGo Harry Potter

Total

80







- Velocidad
- Gameloft
- Hasta 6 jugadores
- Textos en castellano
- Voces en castellano
- 39,95€
- Ya disponible
- Argumento

Coches y motos de lujo, velocidad, carreras por todo el mundo, items que recoger... Todo eso es lo que tiene Asphalt 3D.






REALIDAD AUMENTADA | FOTOS 3D/ CÁMARA | NINTENDO 3D SOUND | JUEGO ONLINE



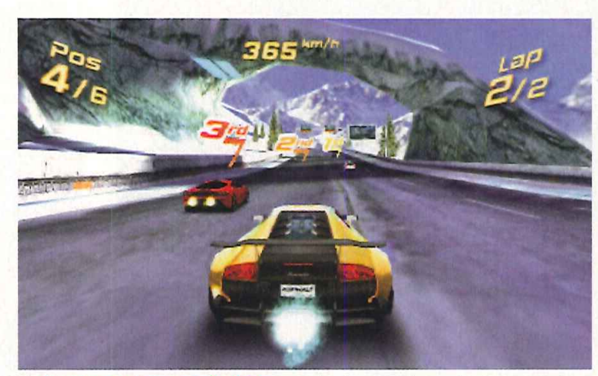




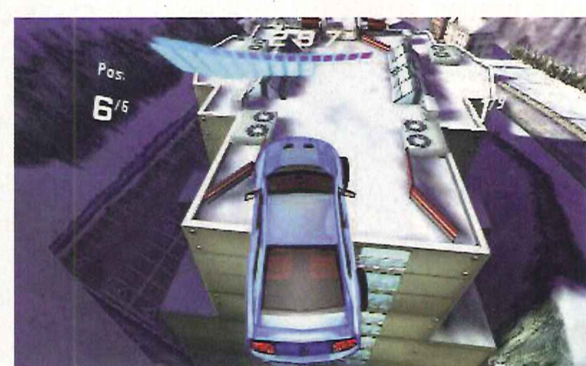
STREETPASS | eSHOP | SPOTPASS | Mii



Emoción y velocidad se reparten las sensaciones del juego, junto a un garaje inolvidable.



El turbo es imprescindible para luchar por los primeros puestos. Los rivales no se acaban de sacar el carné precisamente.



Volar por los aires da puntos, sólo tienes que encontrar el atajo o aprovechas las cuestas. Eso sí, ojito con chocar contra el tráfico.

Asphalt 3D

Es el gran competidor de Ridge Racer. ¿Qué va a ofrecer?

EL DATO

17 circuitos y las licencias de 42 marcas reales y tan espectaculares como Ferrari o Audi

Asphalt 3D busca saciar tu vena más arcade con una **jugabilidad sencilla y directa**, que se basa en un **estupendo garaje**, carreras rápidas de control fácil, derrapajes, items por recoger en la pista y ¡trompazos!

Esta mecánica es su gran baza, junto a la **variedad de circuitos** y la sólida presencia de sus **vehículos licenciados**.

Vaya concesionario

Es lo que más sorprende cuando empiezas a jugar: **el acabado de coches y motos**. Seguro que entre los 42 disponibles está el de tus sueños.

A la hora de pilotar, el modo historia divide las carreras en diferentes desafíos: líder de grupo, derrapes, justiciero y un reto extra. En todos tienes un objetivo básico y luego retos especiales: recoger ciertas mejoras, eliminar a tantos rivales, no usar el turbo, no tener accidentes... Intenta meterle algo de estrategia, pero al final lo que cuenta es correr, encontrar los atajos de las pistas y ganar. Sólo así podrás mejorar el coche y conseguir nuevos modelos, que es lo que realmente nos gusta a los fans de los coches, además de desbloquear más retos.

Claro que en realidad los coches se comportan más o menos igual (nos busques realismo), las carreras acaban repitiéndose y la tasa de frames no acompañe, pero en general la sensación que nos queda es buena. Está por debajo de lo que hemos sentido con **Ridge Racer** pero es un juego de coches realmente interesante, sobre todo si te apasionan los juegos de coches.

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★☆☆
Duración	★★☆☆

Valoración

Asphalt 3D sorprende. Tras las críticas que hemos leído, a nosotros nos parece un arcade directo y sencillo con un gran garaje.

Total **79**





- Golf
- EA Sports
- 1-4 Jug. (online y local)
- Textos en inglés
- Voces en inglés
- 39,95 €
- Ya a la venta
- Argumento

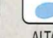
Crea tu propio jugador y lucha por ser el mejor golfista del mundo, o métete en el papel de Tiger para revivir sus mayores triunfos.

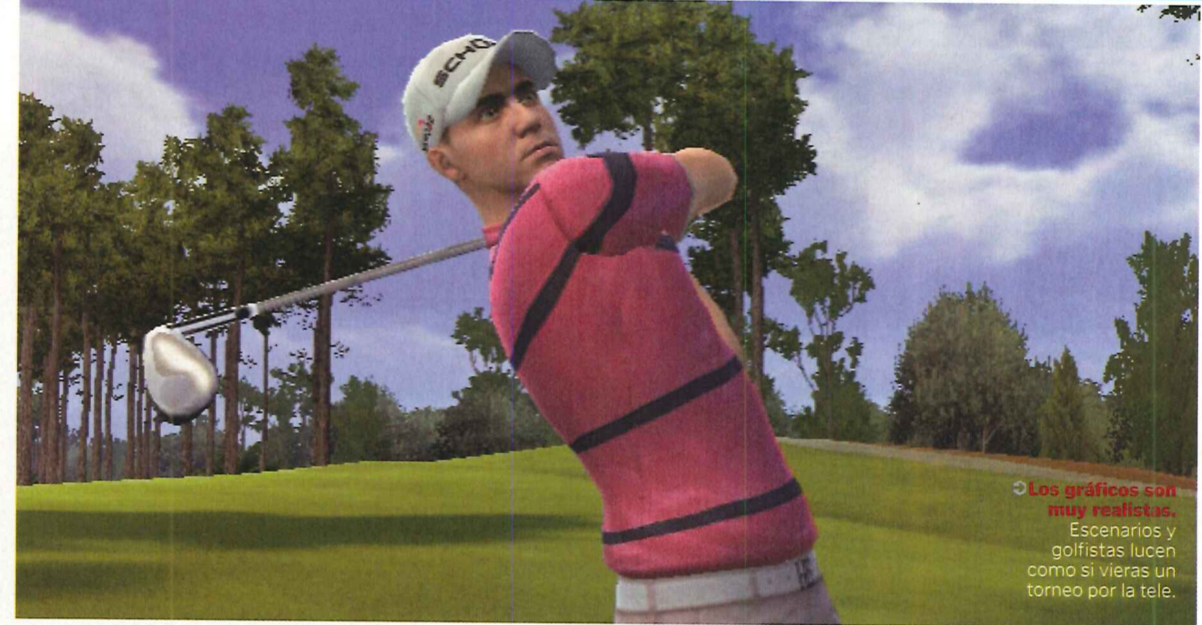

NUNCHUK

MOTIONPLUS

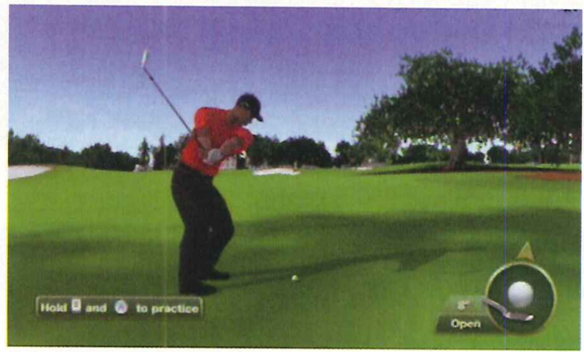
VIBRACIÓN

SENSOR MOVIMIENTO

ALTAVOZ

ONLINE



Los gráficos son muy realistas. Escenarios y golfistas lucen como si vieras un torneo por la tele.



Hay que medir cada detalle porque el viento, el palo elegido, la postura y el golpe determinarán la trayectoria de la bola.



Además de modos realistas, hay minijuegos y pistas de minigolf ideales para partidas más cortas o multijugador.

EL DATO

Jugamos en 25 de los torneos más importantes, como el Open de Augusta o St. Andrews

Masters Tiger Woods PGA Tour 12

El golf que juegas en Wii es más real que el golf real...

La saga reina del golf vuelve a Wii un año más demostrando que nuestra consola es imbatible en este deporte, pues al uso de **Wii MotionPlus** se une ahora también la tabla **Wii Balance Board**. El resultado es un control de un realismo y precisión asombrosos... y un alto nivel de dificultad.

La colocación de tus pies, la distribución del peso, la velocidad del golpe o la posición de tus muñecas... **como en el golf real**, todo cuenta en PGA Tour. Y añádele una perfecta recreación del viento y otras incidencias meteorológicas. Si eres un fan del deporte, disfrutarás mucho mejorando tu juego. Si no, puedes recurrir a todo tipo de ayudas en el swing y **adaptar la dificultad a tu gusto**. Le quita algo de gracia, pero la mayoría de los jugadores lo agradecerán.

¡Hoyo en uno!

En el modo Historia desarrollamos un jugador a través de múltiples torneos, consiguiendo experiencia y patrocinadores. Otro modo recrea **4 torneos históricos** disputados por Tiger Woods. Ambas opciones de juego son muy completas y exigen mucho tiempo y dedicación. Pero también hay modos más sencillos: **arcade** (que permite jugar hoyos sueltos) **minijuegos, minigolf o el multijugador**, tanto local como online. Esta variedad está acompañada de unos buenos gráficos, con lo que estamos ante un simulador supremo. Las únicas pegas son que está en inglés y que, como en todo buen simulador, siempre **gustará más a los aficionados** más puristas que al público en general.



Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★★★★

Valoración

El juego de golf más completo y realista que existe volverá locos a los fans... pero resultará algo difícil a los demás.

Total **86**



- Estrategia
- Ubisoft
- 1-2 Jugadores
- Textos en castellano
- No tiene voces
- 45,95 €
- Ya a la venta
- Argumento

Dirige a un escuadrón de elite para acabar con la amenaza de un ruso ultranacionalista, a través de numerosas batallas por turnos.











REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/ CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE

STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii



EL DATO
Enfréntate a más de 35 misiones y 20 mapas de escaramuza con 6 soldados diferentes

Ghost Recon
Shadow Wars 3D

En esta batalla, piénsatelo dos veces antes de abrir fuego.

Cuando supimos que **Ghost Recon** iba a desplegar sus tropas en 3DS, no esperábamos encontrar un terreno tan cambiado: los tiros con toques de estrategia han dado paso a unos **combates por turnos más tácticos** que Vicente del Bosque, y los escenarios se han convertido en **tableros formados por casillas**, aunque aquí, el verdadero "capitán" del equipo eres tú.

Al calor de la guerra fría

En este caso, nuestra selección particular se compone de seis supersoldados norteamericanos, cada uno con sus propias habilidades. Entre ellos, Duke cubre largas distancias, Mint maneja torretas y Saffron lleva el botiquín. Su misión es aniquilar a un ejército de bandidos rusos dispuestos a liarla parda en la Europa del Este. Sin embargo, la historia se presenta de manera confusa, así que acabamos pasando los textos al tuntún para disfrutar de las batallas, que **siguen la línea de la saga Advance Wars**.

A través de desiertos, ciudades y búnkers, vamos cogiéndole el tranquillo a los **intuitivos comandos**, gracias a un tutorial integrado en la propia campaña. De esta forma, el nivel de **estrategia va ganando en profundidad**, gracias a la cantidad de variables que debemos tener en cuenta. Cada arma tiene un radio de alcance, las elevaciones del suelo varían la visibilidad y la ocupación de edificios aumenta el nivel defensivo.



No le "Reconozco", soldado

Ghost Recon apareció en GameCube y Wii con dos shooters en tercera persona (uno clásico y otro sobre raíles). Y por fin, la saga ha dado en el blanco en 3DS: la estrategia ha triunfado.



El poder de la lógica... y la logística

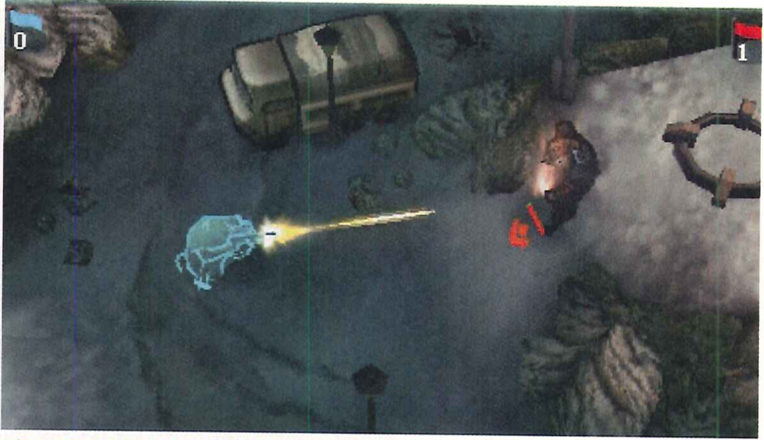
Las altas dosis de rol táctico nos permiten asignar a nuestras unidades nuevos puntos de experiencia, características de combate, armas (primarias y secundarias) y el tipo de chaleco. Este grado de customización supone un reto adicional, que multiplica las posibilidades del juego.



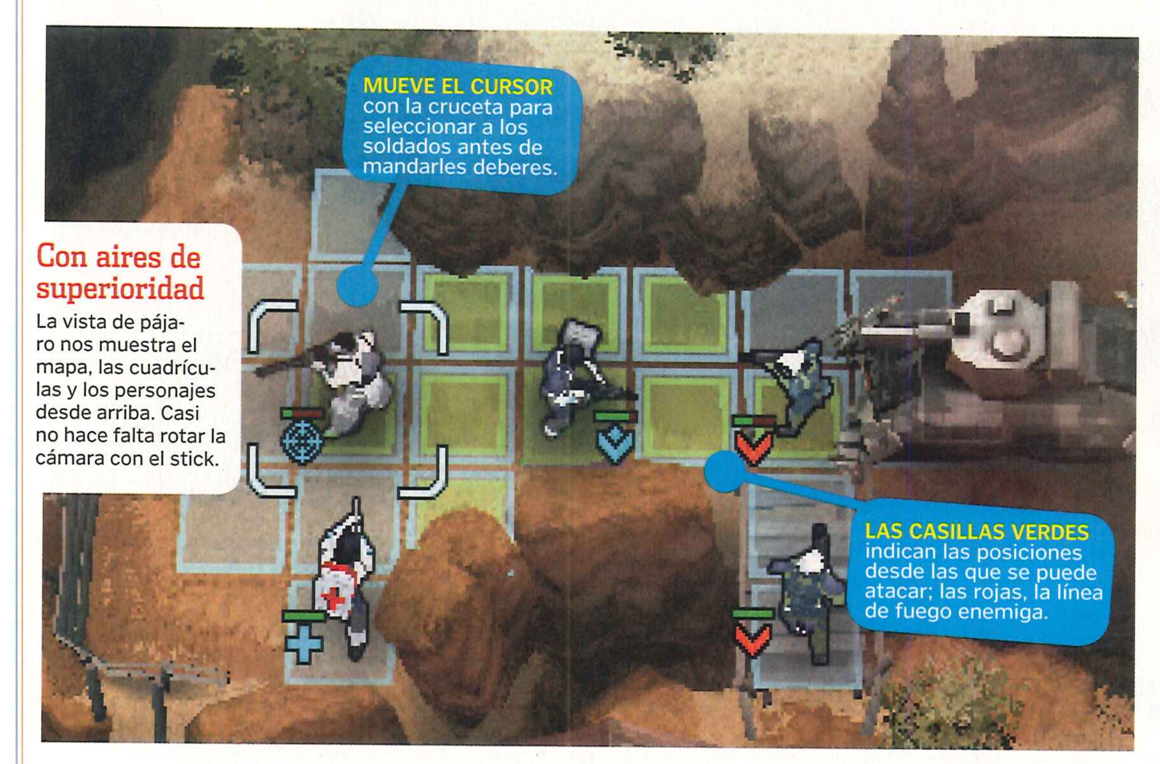




En algunas misiones debemos ocupar radares enemigos como el que veis aquí, para acumular puntos especiales y habilitar Poderes de Comando devastadores.



La tecnología de invisibilidad permite a Banshee pasar desapercibida. Además, al conseguir cien puntos ofensivos tras varios turnos, podemos ejecutar superataques.



Con aires de superioridad

La vista de pájaro nos muestra el mapa, las cuadrículas y los personajes desde arriba. Casi no hace falta rotar la cámara con el stick.

La élite de los GPS

El radar de la pantalla táctil muestra la posición de todos los enemigos, incluidos los que se esconden en casas, y si tocamos los iconos a dedazo limpio (que si no, deja huellas), se nos muestran todos los datos que necesitamos.



Otro factor clave es el fuego de apoyo; cada vez que alguien ataca, sus compañeros más cercanos contraatacan en venganza. Vamos, que ir de kamikaze suele acabar mal, ya que si muere uno solo de nuestros Ghost, hay que reiniciar la misión. Por eso, es un gran alivio poder guardar en cualquier momento.

Para comprobar el alcance y daño potencial de todas estas acciones, disponemos de una cuadrícula de colores, aunque sólo es visible antes de ejecutar cada decisión, lo que resulta incómodo.

Toca armarse de paciencia

Aunque suene más complicado de lo que es, Shadow Wars sorprende por lo **desafiante de sus misiones**. Si las juegas en nivel Elite, aumenta el número de objetivos y los puntos de experiencia que hay en juego. Algunas de estas tareas consisten en defender a la policía local o destruir los convoys enemigos

LAS BATALLAS SON UN VICIO, POR SU PROFUNDIDAD Y LA SENCILLEZ DE SU INTERFAZ

con poderes de comando especiales, como los bombardeos aéreos. Estas explosiones animan la anticuada puesta en escena, más propia de DS; al menos, el uso anécdótico de las 3D transmite la sensación de jugar en una maqueta real.

Las misiones de escaramuza y un multijugador insuficiente (alternamos turnos en la misma consola), prolongan la extensa campaña. Eso sí, no esperéis un chorreo de acción, sino una **lección pura de inteligencia militar**, que tampoco viene mal en estos tiempos.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
Las 3D son innecesarias, aunque mejoran la estética sosilla de los mapas. Destacan las explosiones.

Diversión ★★★☆
Si os mola la estrategia bélica, las horas se os pasarán volando, pero falta mayor variedad de objetivos.

Multijugador ★☆☆☆
Dos jugadores, una consola. Para ahorrar está bien, pero no le habría venido mal un modo Descarga DS.

Duración ★★★★
La campaña supera las 20 horas, eso sin contar los mapas desbloqueables del modo escaramuza.

Lo mejor y lo peor

La adictiva mecánica. El intuitivo control. Las variedad de tácticas posibles. Los toques RPG.

Multijugador muy escaso. Gráficos anticuados. La historia. Misiones parecidas. Sin voces.

Nuestra opinión

Estalla una guerra de desgaste... mental

No es fácil dar un giro como éste en una franquicia tan definida, pero a Ubisoft le ha salido bien el experimento. A pesar de sus carencias técnicas, las batallas tácticas y roleras ya tienen su primer gran referente en 3DS.

Te gustará...

Más que... Elite Forces (DS)

Menos que... Advance Wars 2



Total

83





- Aventura
- Disney
- 1 Jugador
- Textos en castellano
- Voces ambientales
- 45,95 €
- Ya disponible
- Argumento
  Surca los mares y revive los argumentos de las pelis de Piratas del Caribe en la piel de todos los buenos y malos de la saga.







REALIDAD AUMENTADA | FOTOS 3D/ CÁMARA | NINTENDO 3D SOUND | JUEGO ONLINE



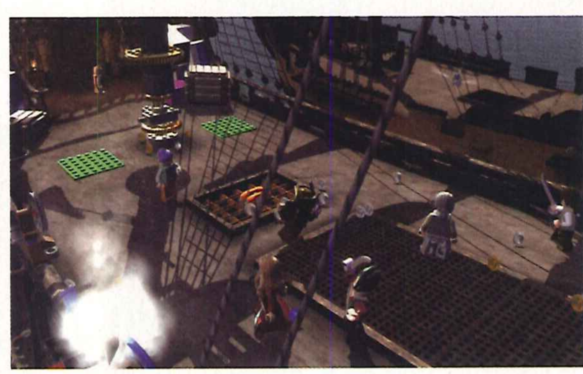



STREETPASS | eSHOP | SPOTPASS | Mii





Manejando a 70 personajes, cada uno con sus habilidades, revivimos las cuatro películas de la saga.



Acumular piezas de LEGO para comprar extras y revisitar los niveles para encontrar secretos, multiplica la duración del juego.



Los gráficos son tan buenos como en Wii... y en 3D. Las animaciones son brillantes. ¡Jack se mueve como en el cine!

EL DATO

Crea tu pirata y elige sus ataques y bloqueos para disputar duelos mediante StreetPass

Lego Piratas del Caribe

Para ver a Jack Sparrow en 3D no hace falta ir al cine.



Con la nueva aventura de la saga arrasando en los cines, es todo un notición que también vayamos a disfrutar en nuestra flamante 3DS de **LEGO Piratas del Caribe**, un título que recrea **las cuatro pelis de la saga**... con sus protas hechos unos auténticos piezas.

¡Al abordaje!

Como en la versión de Wii, revivimos las escenas de las pelis con un desarrollo que incluye **saltos, combates a espada** y, sobre todo, **mucha exploración**: constantemente resolvemos sencillos puzles que suelen consistir en encontrar la manivela que abre una puerta o pulsar el interruptor adecuado. Y, para ello, usamos las habilidades de más de **70 personajes**. Están todos, desde Jack a villanos como **Barbossa** o **Davy Jones**, y tendremos que elegir al adecuado en cada caso: algunos ascienden usando un gancho retráctil, otros disparan para activar interruptores en forma de diana o trepan usando dos espadas... Y siempre podemos volver a niveles ya superados para descubrir secretos con otros personajes.

HAY TESOROS OCULTOS PARA SATISFACER AL MEJOR PIRATA

Esta versión de 3DS cuenta con el mismo **control clásico** que la de Wii (usamos stick y botones) y los gráficos son igual de buenos. Pero se ha recortado un poco la duración de niveles y escenas de vídeo y, sobre todo, no hay multijugador, sustituido por un juego de **duelos entre piratas mediante StreetPass**. Eso no impide que siga siendo un juego largo y divertido, pero le quita un aliciente típico de la saga.

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★☆



Valoración

Como todos los LEGO, es variado, divertido y con humor... y, encima, bien bonito. ¡Pero no tiene multijugador!

Total **80**







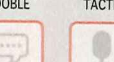
- Aventura
- SEGA
- 1 Jugador
- Textos en inglés
- Voces ambientales
- 39,95 €
- Ya disponible
- Argumento

Asgard ha sido invadido por un ejército de trolls y sólo Thor tiene el poder para vencerlos y encontrar al responsable de la invasión.

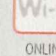












PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · CHAT · MICRÓFONO · ONLINE



Thor es una máquina de luchar: Golpea, lanza su martillo o invoca los poderes de la tormenta. ¡Quitaos de su camino!



Los enemigos finales son el mayor reto del juego. Suelen ser tamaño gigante y las peleas con ellos muy emocionantes.



El juego recupera la estética de la película (que no la historia), con gráficos en 2D lleno de detalle y acción a doble pantalla.

THOR Dios del Trueno

El hijo de Odín es tan poderoso que no hay malo que le tosa.

Hulk no opinaría lo mismo, pero probablemente Thor es el héroe más poderoso de Marvel. Y ahora protagoniza un beat'em up en el que exhibe toda su fuerza y el poder de **su mítico martillo Mjolnir**.

Cuando un ejército de trolls invade Asgard, Thor se lanza a detenerlos por escenarios en 2D que vemos a doble pantalla. Y que los enemigos se preparen: usando **cruceta y botones** realizamos combos, nos lanzamos contra los enemigos o arrojamos Mjolnir (que siempre vuelve a nuestra mano). Además, Thor puede pasar volando de una pantalla a otra (y ya que está, arrasar con los enemigos que se cruce) o desatar **los poderes del trueno y el rayo** con sólo pulsar la pantalla táctil. Combinar todas estas habilidades es fácil y divertido, y el juego transmite la sensación de ser el mayor guerrero de los dioses.

¿A la altura de un dios?

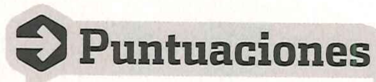
Tan poderoso es Thor que sus enemigos resultan un pelín insulsos: hay **trolls, gigantes de hielo, demonios**... Pero suelen ser parecidos: hay enemigos normales, los "tochos" que llevan un martillo, los que lanzan proyectiles... Derrotarles es sencillo, así que **el resultado es un poco desequilibrado**: el sistema de combate es muy bueno, pero el diseño de los niveles es poco variado e imaginativo. Una pena, porque lo que podría ser un gran juego queda sólo como un título entretenido en el que el mayor interés es descubrir qué **impresionante enemigo final** nos espera en cada capítulo.

EL DATO

Thor puede recoger 18 runas que aumentan sus capacidades de ataque y defensa

Puntuaciones

- Gráficos ★★★☆
- Diversión ★★★☆
- Multijugador NO TIENE
- Duración ★★☆☆





Valoración

Un beat'em up que refleja muy bien el poder del héroe gracias a un buen sistema de combate. Pero resulta poco variado.

Total **73**





- Plataformas
- Sega
- De 1 a 4 jugadores
- Textos en castellano
- Voces en castellano
- 49,95 €
- Ya disponible
- Argumento
  Tres modos de juego: plataformas, con los monos dentro de la bola de cristal recogiendo plátanos, lucha simia y carrera simia de autos.



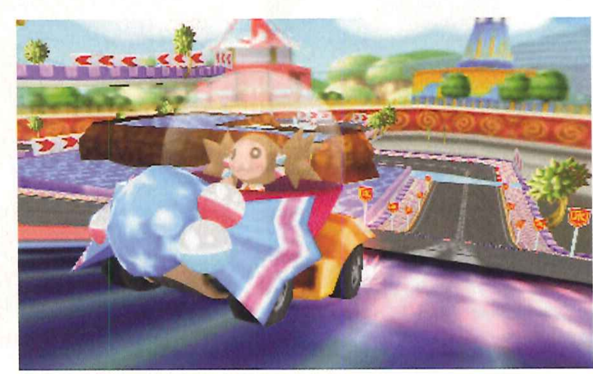
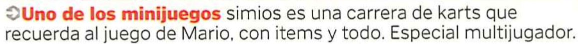







REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE
STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii


Controla el escenario para hacer que el mono ruede. Puedes jugar con el pad o moviendo la consola.



Uno de los minijuegos simios es una carrera de karts que recuerda al juego de Mario, con items y todo. Especial multijugador.


Los combates son la "otra" modalidad de juego. Así que junto a plataformas y carreras, una ración de golpes estilo Smash Bros.

EL DATO
Hay 8 mundos en total en el modo clásico, cada uno con 10 fases, una de ellas de bonus



Super Monkey Ball 3D

Un mundo de plátanos, coches, peleas... ¡y bolas rodantes!

Viejos amigos de Nintendo desde los tiempos de GameCube, los monos de Sega no han querido perderse el estreno de 3DS. Y vuelven fieles a su estilo de juego: **inclinamos el escenario** para que la bola en la que está el simio se desplace y ruede hasta la meta. A medida que avanzamos hay más obstáculos, rampas más inclinadas... y, por lo tanto, hay que ser cada vez más hábil para no caer al vacío. En esta ocasión tenemos **dos opciones de control**: la de toda la vida, con el pad analógico, tan intuitiva como siempre, o **moviendo la propia consola**, gracias al giroscopio de 3DS. Esta segunda posibilidad funciona realmente bien y, aunque requiere algo más de práctica, es ideal para un juego como éste... si no fuera porque al mover tanto la consola, acaba perdiéndose el efecto 3D. Así que en la práctica tenemos que elegir: juego en 3D y control con el pad, o regulador 3D al mínimo y girar consola para desplazar al monito.

¡Conduce y pelea!

Aunque el juego es más fácil que las anteriores entregas, y más bien corto, se completa con **dos modos** (o minijuegos) muy interesantes. Por un lado tenemos **Carrera Simia**, una competición a bordo de vehículos, que utiliza una fórmula casi idéntica a **Mario Kart**; y por otro lado está la **Lucha Simia**, que nos ofrece peleas en las que cuatro monos luchan para adueñarse de todos los plátanos. Ambos modos alargan la duración total del juego y ofrecen nuevas posibilidades para disfrutar el multijugador local.

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★
Multijugador	★★★
Duración	★★




Valoración
Lo de siempre más un nuevo tipo de control y dos minijuegos, de carreras y lucha, que lo hacen más apetecible para cuatro.

Total **75**



- Estrategia
- Warner Bros.
- De 1 a 2 Jugadores
- Textos en castellano
- Voces ambientales
- 40,95 €
- Ya disponible
- Argumento
Dos bandos entran en conflicto cuando uno quiere conseguir las cuatro grandes armas del mundo ninja y el otro trata de impedirlo.

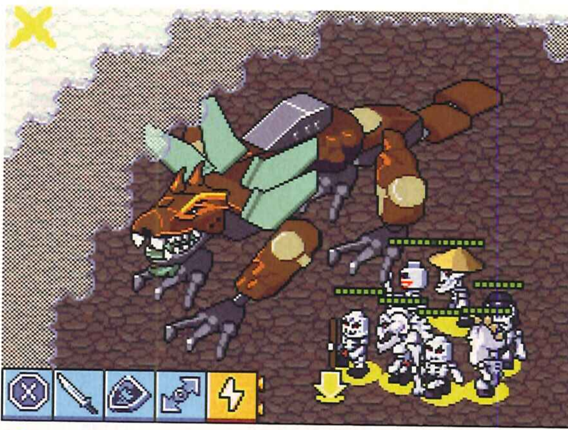




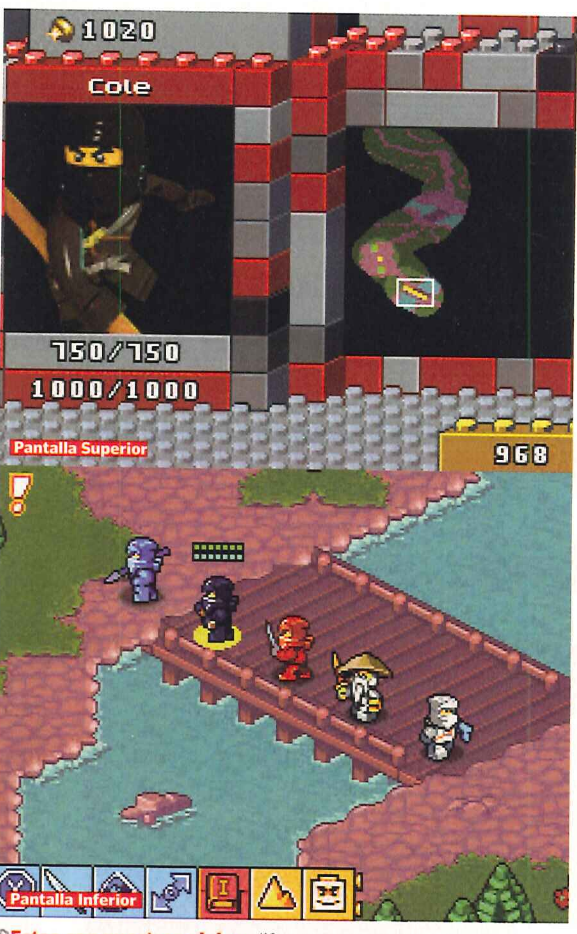




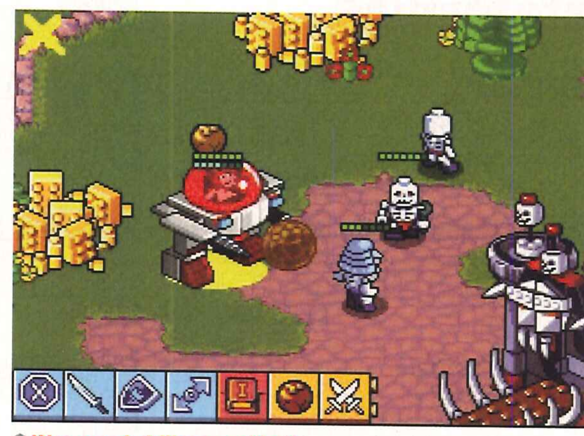

PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · CHAT · MICRÓFONO · ONLINE



Encontrás grandes "bichos" como este a lo largo del juego, hechos con piezas de LEGO, claro, como todo lo demás.



Estos son nuestros ninjas, diferenciados por el color y cada uno con distintas características. Prueba a usar sus magias únicas.



¿Ves esos ladrillos amarillos? Los constructores pueden recolectarlos y usarlos para nuevos edificios y unidades.

EL DATO

El juego cuenta con ocho actos distintos en los que seguimos la historia de uno y otro bando

LEGO Ninjago

Batallas ninja, piezas LEGO y estrategia de bolsillo.

Hace un par de años salía **LEGO Battles** para DS, un juego que, a diferencia de otros títulos de LEGO centrados en la aventura y la acción, apostaba por la estrategia en tiempo real. Ahora tenemos con nosotros **LEGO Ninjago**, al que podríamos considerar el sucesor de Battles. Ambos han sido desarrollados por el mismo estudio (Hellbent Games) y comparten una mecánica muy similar, aunque Ninjago se inspira en la **serie de juguetes** del mismo nombre.

A través de los ocho actos del juego, divididos en numerosas misiones, controlamos a los dos bandos de la contienda: los que tratan de impedir el uso de las cuatro grandes armas ninja y los que se proponen hacerse con ellas. Contamos con constructores para crear asentamientos y con varios tipos de ninjas con magias y habilidades distintas, que defienden nuestras construcciones y atacan al enemigo.

Estrategia de juguete

LEGO Ninjago es sencillo tanto en el aspecto visual como en el jugable. Sus gráficos están por debajo de lo que DS puede dar de sí. **El control es totalmente táctil** y en general funciona bastante bien, aunque a veces da algunos problemas al querer seleccionar unas cosas y otras. A su favor tiene unas buenas escenas de vídeo, montones de secretos y personajes por desbloquear y un estupendo **modo batalla** con distintas modalidades que podemos jugar a solas o en **multijugador**. Y su escasa dificultad no es un defecto: este es un juego **pensado para los más pequeños**, así que se te quedará algo "pequeño" si buscas satisfacer tus dotes de estratega.

Puntuaciones



Gráficos	★☆☆☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★★★☆

Valoración

Un juego de estrategia con el que iniciarte en el género. Disfruta con su multijugador, el control táctil y la montaña de secretos.



Total **72**

Selección Wii

Este mes sumamos tres grandes estrenos a nuestra selección: acción de Lego, estrellas de la WWE y golf.



APUESTAS: 3 GRANDES LEGO

Piratas del Caribe

A LA TERCERA... El capitán Sparrow es el último en llegar, eso sí, junto a la guapa Penélope.

Las Guerras Clon

EN EL ESPACIO Más de 10 misiones y contenido extra que abarcan la era de las Guerras Clon.

Indiana Jones 2

POR LA AVENTURA Menudo viaje por toda Sudamérica, con más de 60 personajes y la mejor acción del mejor Indy.



Plataformas



De Blob 2
THQ · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un plataformas 3D en el que vas coloreando los escenarios a tu paso. ¡Y esta secuela incluye zonas 2D!
Puntuación 86



Donkey Kong Country Returns
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un juego de plataformas bonito, largo, apasionante... y difícil. Si amas los saltos 2D, se convertirá en tu favorito.
Puntuación 94



Kirby´s Epic Yarn
Nintendo · 50,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Kirby se convirte en hilo en un juego de plataformas 2D de desarrollo clásico y gráficos preciosos. Para dos jugadores.
Puntuación 88



New Super Mario Bros. Wii
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D de Mario... multijugador. Vive con tus colegas una de las experiencias jugables más divertidas que existen.
Puntuación 97



Sonic Colours
SEGA · 59,95 € · +3 años · 1-2 jugadores
Con este plataformas que mezcla 2D y 3D de manera brillante, Sonic firma su mejor juego de Wii. Imprescindible.
Puntuación 93



Super Mario Galaxy 2
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sólo Mario podía superar a Mario con el plataformas más sorprendente, divertido y genial. Una obra maestra absoluta.
Puntuación 100

Deportivos



Mario Strikers Supercharged [P]
Nintendo · 29,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Recuperamos este divertidísimo juego de fútbol en la nueva línea Nintendo Selects. ¡Con nuevo precio!
Puntuación 86



Mario Kart Wii
Nintendo · 49,95 € + Volante · +3 · 1-4 J. (2-12 online)
Mario rompe moldes con sus carreras de karts en Wii. Diversión asegurada y multijugador online espectacular.
Puntuación 98



Mario Sports Mix
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 J. (2-4 online)
Mario y colegas. practican basket, voleibol, balón prisionero y hockey. Con remates especiales, items y multi total.
Puntuación 86



PES 2011
Konami · 29,95 € · +3 años · 1-4 J. (2-8 online)
El juego de fútbol más realista y profundo de Wii vuelve con un control aún más perfecto y más modos de juego.
Puntuación 91



PGA Tour 12 Masters [N]
EA Sports · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jug. (4 online)
Añade a Wii MotionPlus la Wii Balance Board y tendrás el juego de golf más realista del universo. Ah, y difícil.
Puntuación 86



Top Spin 4
2K Sports · 40,50 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un equilibradísimo juego de tenis: buen control, variedad de modos y algunos de los mejores tenistas del momento.
Puntuación 85



Virtua Tennis 4
SEGA · 50,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
El tenis más arcade apuesta por un control clásico y el uso de Wii MotionPlus sólo en algunos modos.
Puntuación 83



Wii Sports Resort
Nintendo · 59,95 € + Wii MotionPlus · +7 años · 1-4 J.
12 deportes con el control preciso que pone en juego Wii MotionPlus. Ideal para divertirse sólo o en compañía.
Puntuación 95



WWE All-Stars [N]
THQ · 39,95 € · +16 años · 1-4 Jugadores
Mitos como Hulk Hogan se las ven con las estrellas actuales en la versión más exagerada y divertida del wrestling.
Puntuación 81

Acción



Call of Duty Black Ops
Activision · 50,95 € · +18 años · 1 Jug. (2-8 online)
Vive intensas misiones de combate durante la Guerra Fría en el shooter más espectacular de Wii. El online es brutal.
Puntuación 92



Conduit 2
SEGA · 49,95 € · +16 años · 1 Jugador (12 online)
Detén una invasión alien usando armas futuristas y personalizando a tu héroe. Y después... ilánzate con él al online!
Puntuación 88



Goldeneye 007
Activision · 70,95 € + mando · +16 · 1-4 j. (8 online)
Daniel Craig es James Bond en el juego de disparos más flipante, intenso y completo del catálogo de Wii.
Puntuación 93



No More Heroes 2
Rising Star · 39,95 € · +18 años · 1 Jugador
Vuelve Travis en una aventura llena de acción, humor, katanas... ¡y encima manejas a otros dos personajes!
Puntuación 94

N Nueva entrada · P Precio económico

¡Envíanos tus favoritos!

MÁNDANOS una lista de tus 10 juegos favoritos para DS o Wii a nintendoaccion@axelspringer.es



TOP 10

¡Coincidimos! Tanto para vosotros como para nosotros, el juego que más nos mola de Wii ahora mismo es Donkey Kong Country. Con Mickey y Samus al acecho...

LA LUCHA INFINITA

ESTA TEMPORADA, además de la entrega de WWE Smackdown vs. RAW, los fans del wrestling vibrarán con un emocionante combate entre superestrellas del presente y el pasado en WWE All-Stars. Pero, ¿qué juego es más completo de los dos?

WWE 2011 VS WWE All Stars





WWE 2011	WWE All Stars
▲ Más de 60 estrellas actuales.	▼ 30 superestrellas míticas.
▼ Combates realistas y variados.	▲ Combates irreales y divertidos.
▲ Infinidad de modos y opciones.	▼ Modos de combates clásicos.

Sin&Punishment Successor of the skies



Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1-2 Jugadores

Prepara tus reflejos para el mejor juego de disparos de Wii. Acción futurista difícil, desafiante y de enorme calidad.

Puntuación 91

Super Smash Bros. Brawl

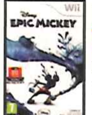
Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1-4 (2-4 online)

Los combates más flipantes que probarás en consola. Incluyen modos y extras como para jugar dos vidas...

Puntuación 97

Aventura + RPG

Animal Crossing (P)



Nintendo · 29,95 € · +3 años · 1 J. (2-4 online)

Comienza una nueva vida en tu Wii, en un tranquilo pueblo donde la vida es sólo placer. ¡Y ahora con nuevo precio!

Puntuación 94

Disney Epic Mickey

Disney · 49,95 € · +7 años · 1 Jugador

Una preciosa aventura de plataformas 3D con Mickey como protagonista... y todo un homenaje a la historia de Disney.

Puntuación 90

LEGO Piratas del Caribe (N)



Disney · 49,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores

Revive las cuatro pelis de la saga al estilo LEGO: plataformas, acción, puzles, partidas a dobles y mucho humor.

Puntuación 80

Metroid Other M



Nintendo · 50,95 € · +16 años · 1 Jugador

Samus vuelve con combates más intensos, saltos, mucha exploración... Y una historia que lo desvela todo sobre ella.

Puntuación 94

Monster Hunter Tri

Capcom · 49,95 € · +16 años · 1 J. (4 online)

Esta aventura de rol en la que te conviertes en cazador de monstruos es magistral tanto en solitario como online.

Puntuación 95

Zelda Twilight Princess

Nintendo · 59,95 € · +12 años · 1 Jugador

El Zelda más alucinante jamás visto, con los mejores gráficos, la mejor historia iy funciones únicas para el mando!

Puntuación 99

Varios

FlingSmash



Nintendo · 64,95 € + Wii Plus · +3 años · 1-2 J.

Una original aventura en la que el prota es una pelota a la que golpeamos con el mando Wii Plus. Muy entretenido.

Puntuación 78

Guitar Hero Warriors of Rock



Activision · 59,95 € · +12 años · 1-8 jugadores

La versión más completa del rey de los juegos musicales: incluye un nuevo modo aventura y apuesta por el rock duro.

Puntuación 91

Just Dance 2



Ubisoft · 44,95 € · +3 años · 1-4 jugadores

Cuarenta nuevas canciones, desde clásicos a temas actuales, con sus pasos de baile característicos. Un rompepistas.

Puntuación 75

Rabbids Regreso al Pasado

Ubisoft · 59,95 € · +7 años · 1-4 jug. (4 online)

Los Rabbids viajan por la historia en un "party game" con más de 30 minijuegos, modo online... y mucha locura.

Puntuación 85

Wario Ware Smooth Moves (P)



Nintendo · 29,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores

Los microjuegos de Wario vuelven a la actualidad porque ahora cuestan muuucho menos. ¿Aun no los probaste?

Puntuación 88

Wii Party



Nintendo · 49,95 € + mando · +3 años · 1-4 j.

El Party Game más completo, con juegos diversos y más de 80 minijuegos. Triunfará en todas tus fiestas.

Puntuación 90



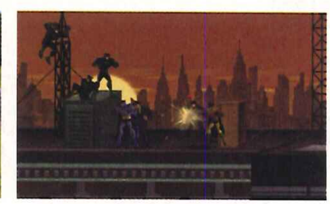
LOS 3 MEJORES JUEGOS PARA... PEGAR FUERTE



Super Smash Bros. Brawl Pulsa el botón A y carga el supergolpe de las estrellas de Nintendo.



PGA Tour 2011 Ve entrenando tu brazo, porque en este juegazo vas a tener que golpear duro.



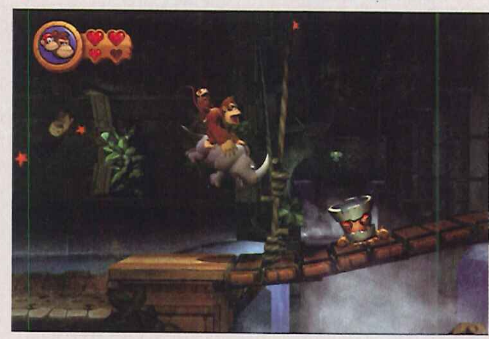
El Intrépido Batman Ya seas Batman, Robin u otro héroe de DC, lo tuyo son los mamporros.

TOP LECTORES



1. Donkey Kong Country — Sube
2. Metroid Other M — Baja
3. Super Smash Bros. Brawl — Sube
4. Super Mario Galaxy 2 — Baja
5. FIFA 11 — Sube
6. Mario Kart Wii — Sube
7. Spider-Man Dimensions — Sube
8. Conduit 2 — Novedad
9. Disney Epic Mickey — Baja
10. PES 11 — Novedad

TOP REDACCIÓN



1. Donkey Kong Country — Igual
2. Disney Epic Mickey — Novedad
3. Goldeneye 007 — Novedad
4. Super Mario Galaxy 2 — Baja
5. Conduit 2 — Sube
6. Virtua Tennis 4 — Sube
7. WWE All-Stars — Novedad
8. Monster Hunter Tri — Sube
9. Metroid Other M — Baja
10. de Blob 2 — Baja

N Novedad · Sube · Baja · Igual

Selección DS

El remake del clásico DQ VI y la llegada de los ninjas de LEGO dan vidilla a nuestra querida portátil.



APUESTAS DE ROL CLÁSICO



Dragon Quest VI

HUMOR Y ÉPICA
Uno de los mejores juego de la saga. Rol por turnos de inmensa calidad con el sello de Akira Toriyama.

Chrono Trigger

¿EL MEJOR RPG?
Conversión muy fiel del mítico juego de rol para SNES. Una obra cumbre del género... en inglés.

Final Fantasy IV

CON OTRO ASPECTO
Square Enix rehizo uno de los mejores capítulos de la saga con gráficos en tres dimensiones.

Plataformas

New Super Mario Bros.



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
¡Y pasan los meses y los años, y Mario, con su título más emblemático, sigue siendo el Rey de las Plataformas!
Puntuación **97**

Sonic Colours



SEGA · 40,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D que enriquece la mecánica clásica (y veloz) de Sonic con los nuevos poderes que nos otorgan los wisps.
Puntuación **85**

Deportivos

FIFA 11



EA Games · 40,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
Con todas las licencias importantes y un pulido sistema de juego, es el mejor exponente de fútbol portátil.
Puntuación **82**

Mario Kart DS



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-8 J. (2-4 online)
Brillante edición del mejor juego de carreras arcade de todos los tiempos... ¡y encima con modo online!
Puntuación **98**

Sonic & Sega All Stars Racing



SEGA · 39,95 € · +7 años · 1-4 J. (4 online)
Veloz, divertido y con todo el carisma de los héroes de SEGA. Y encima tiene un modo de retos y carreras online.
Puntuación **84**

Acción

Las Aventuras de Aragorn



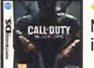
Warner · 40,95€ · +12 años · 1 Jugador
Revive las batallas clave de la trilogía de El Señor de los Anillos en un juego de acción... pelín repetitivo.
Puntuación **70**

Batman el Intrépido Batman



Warner · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador
Conviértete en Batman, y deja que Robin y los colegas te echen una mano. Si tienes la de Wii, ¡nuevo personaje!
Puntuación **82**

Call of Duty Black Ops



Activision · 40,95 € · +16 años · 1-6 J. (6 online)
Nos sumergimos en la Guerra Fría con un juego de acción intensa y un multijugador de gran calidad.
Puntuación **83**

Goldeneye 007



Activision · 40,95 € · +16 años · 1-6 J. (6 online)
Revive el argumento de la mítica peli en una campaña... un pelín corta. Lo mejor, sus completos modos online.
Puntuación **80**

Tron Evolution



Disney · 40,95 € · +12 años · 1-4 Jugadores
Vive los deportes del universo de Tron: carreras de motos, batallas de tanques, combates de disco. Y con multijugador.
Puntuación **77**

Aventura + RPG



Dragon Quest VI





Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
El mejor rol clásico: geniales combates por turnos, una gran historia y bonitos escenarios 2D. ¡Y llega en castellano!
Puntuación **85**

Dragon Quest IX



Square Enix · 39,95€ · +12 años · 1-4 J. (4 online)
El mejor juego de rol clásico de DS: bonito, profundo, divertido, gracioso, emotivo... ¡y con un multijugador histórico!
Puntuación **96**

Final Fantasy the 4 Heroes of Light



Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1-4 Jug.
Una interesante puesta al día del rol por turnos más clásico, con gráficos estilo dibujo y una historia con encanto.
Puntuación **82**

Ghost Trick Detective Fantasma



Capcom · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
Cada escena del crimen es un puzle en esta innovadora aventura en la que un fantasma ha de impedir asesinatos.
Puntuación **86**

Golden Sun Oscuro Amanecer



Nintendo · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
La mítica saga debuta en DS con un juego de rol que añade puzles a un desarrollo tan eficaz como poco innovador.
Puntuación **85**

Harvest Moon Islas del Sol



Namco Bandai · 40,95 € · +3 años · 1 Jugador
Crea y dirige cada detalle de tu granja, desde los cultivos al ganado... Y puedes comerciar online con otros jugadores.
Puntuación **82**

Inazuma Eleven

Level 5 · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
El juego que inspiró la serie mezcla rol con partidos de fútbol estratégicos. ¡Lleva al instituto Raimon a lo más alto!
Puntuación **90**

Kingdom Hearts Re:coded



Square Enix · 40,95 € · +12 años · 1 Jugador
Los mundos de Disney son el escenario de un juego de rol de acción que destaca por la variedad de su desarrollo.
Puntuación **88**

N Nueva entrada · P Precio económico

DUELO FRATRICIDA

¿EL ROL ERA MEJOR ANTES? Square Enix lanza este mes el remake de una de las mejores entregas de la saga Dragon Quest. Un momento ideal para compararla con el Dragon Quest IX, el último capítulo de la saga, que salió a la venta el año pasado para DS.

Dragon Quest IX VS Dragon Quest VI



▲ Alucinantes gráficos 3D.
▼ Historia épica y con humor.
▲ Cuatro jugadores simultáneos.



▼ Buenos gráficos estilo clásico.
▲ La mejor trama de la saga.
▼ Aventura para un jugador.

Mario & Luigi Viaje al Centro de Bowser



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
La magia de Mario en un juego de rol único por su variedad y sus dinámicos combates. ¡Y también juegas con Bowser!
Puntuación **92**

LEGO Ninjago N



Warner · 40,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores
La famosa línea de juguetes inspira una entretenida aventura de acción que, además, tiene un buen multijugador.
Puntuación **72**

Okamiden



Capcom · 40,99 € · +12 años · 2 Jugadores
Ambientada en un bello Japón medieval y con el original uso del pincel mágico, esta aventura es de lo mejor de DS.
Puntuación **90**

Pokémon Ediciones Blanca y Negra



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-2 J. (2 online)
Un mundo en 3D, 150 nuevos Pokémon, combates triples y alucinantes opciones online. El Pokémon perfecto.
Puntuación **94**

Pokémon Oro y Plata



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 J. (2-20 online)
Dos grandes continentes por explorar en la aventura Pokémon más larga ¡Y trae el imprescindible Pokéwalker!
Puntuación **99**

Pokémon Ranger Trazos de Luz



Nintendo · 40,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
Viaja a la región de Oblivia y encárgate de los malvados Nappers en 52 misiones y con más de 300 Pokémon.
Puntuación **90**

Super Scribblenauts



Warner · 40,95 € · +12 años · 1 Jugadores
Aún mejor que el original, con un control más preciso, más palabras y la posibilidad de añadir adjetivos. Imprescindible.
Puntuación **90**

Zelda Spirit Tracks



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
El juego que superó a «Phantom Hourglass». Igual de grande y divertido, y con una historia aún mejor.
Puntuación **99**

Varios

Art Academy



Nintendo · 29,95 € · +3 años · 1 Jugador
Un magnífico curso de pintura y dibujo interactivo que te permite crear tus obras virtuales... o pasar al lienzo real.
Puntuación **90**

Cooking Mama World Hobbies & Fun



505 Games · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Más de 100 minijuegos táctiles en los que Mama desata su pasión por los hobbys domésticos. Simpático y divertido.
Puntuación **81**

El Profesor Layton y el Futuro Perdido



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1 Jugador
Más de 160 nuevos puzles en la aventura más misteriosa del Profesor... Y tiene unas escenas de vídeo alucinantes.
Puntuación **92**

Last Window



Nintendo · 39,95 € · +12 años · 1-2 Jugadores
La secuela de «Hotel Dusk» es otra novela interactiva en la que interrogamos, exploramos y resolvemos puzles.
Puntuación **89**

Mario Vs. Donkey Megalío en Minilandia



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
Guía a los Minimarios a través de niveles plataformeros llenos de peligros. ¡Crea tus niveles y compártelos!
Puntuación **85**

Style Boutique



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
Gestiona tu propia boutique hasta el mínimo detalle en un juego con estilo y muchísimas posibilidades.
Puntuación 88

Tetris Party Deluxe



Nintendo · 30,95 € · +3 años · 1-4 Jug. (2 online)
Es el Tetris de siempre multiplicado por mil, con multitud de imaginativos modos y un multijugador brutal. Pura diversión.
Puntuación 86

LOS 3 MEJORES JUEGOS PARA... JUGAR CON AMIGOS



FIFA 11 Es el mejor juego de fútbol de DS, en parte por su magnificio multijugador online.



Goldeneye 007 Los tiroteos multijugador más divertidos de DS, en rel local u online.



Tetris Party Deluxe El Tetris de siempre, pero con mil modos para darlo todo en compañía.

TOP 10

Pokémon lidera vuestra lista y Okamiden la nuestra, pero atención al ascenso de Inazuma Eleven, que triunfa en las dos y es todo un número 1 en potencia.

TOP LECTORES



1. Pokémon Blanco y Negro — Igual
2. Pokémon Oro y Plata — Sube
3. Inazuma Eleven — Sube
4. Mario Kart DS — Sube
5. El Profesor Layton y el Futuro Perdido — Baja
6. Okamiden — Sube
7. Zelda Spirit Tracks — Baja
8. New Super Mario Bros. — Sube
9. Dragon Ball Origins 2 — Novedad
10. Bob Esponja Atrapados en el Congelador — Novedad

TOP REDACCIÓN



1. Okamiden — Igual
2. Inazuma Eleven — Sube
3. Pokémon Oro y Plata — Sube
4. Dragon Quest VI — Novedad
5. Mario vs Donkey Megalío en Megalandia — Sube
6. Super Scribblenauts — Igual
7. Ghost Trick Detective Fantasma — Igual
8. Art Academy — Novedad
9. El Profesor Layton y la Caja de Pandora — Baja
10. Zelda Spirit Tracks — Sube

N Novedad · Sube · Baja · Igual

Selección 3DS

El catálogo de la nueva joya de Nintendo sigue creciendo con títulos de la talla de Dead or Alive.



Plataformas

Rabbids 3D

Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Sesenta niveles diferentes en 4 épocas distintas de la Historia dan para muchas plataformas. Y genialidades.
Puntuación **80**

Rayman 3D

Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1 Jugador
Versión 3D del fantástico Rayman 2 de N64, un plataformas brillante que, sin embargo, resulta muy poco novedoso.
Puntuación **77**

Super Monkey Ball 3D

SEGA · 49,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Esta vez tú tienes el control de los monos rodantes moviendo la consola. Además hay combates y carreras.
Puntuación **75**

Acción/Aventura

Combate de gigantes: Dinosaurios (N)

Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1 Jugador
Crea tu propio dinosaurio (carnívoro o herbívoro) y lánzale a explorar un mundo prehistórico lleno de peligros.
Ya disponible

Dead or Alive Dimensions (N)

Tecmo Koei · 49,95 € · +16 años · 1-2 J. (2 online)
La saga debuta en Nintendo recopilando lo mejor de las anteriores entregas y un estilo de lucha 3D alucinante.
Puntuación **89**

LEGO Piratas del Caribe (N)

Disney · 45,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores
Jack y compañía se convierten en muñecos de LEGO en una aventura de acción y saltos con humor y buenos gráficos.
Puntuación **80**

LEGO Star Wars III (N)

Activision · 50,95 € · +7 años · 1 Jugador
Revive todas las temporadas de las serie con todos sus personajes en el LEGO más largo. Y disfruta de sus minijuegos.
Ya disponible

Samurai Warriors Chronicles

Tecmo Koei · 51,90 € · +12 años · 1 Jugador
Arrasar de enemigos los escenarios tiene su encanto, y más en pleno Japón medieval y junto a personajes históricos.
Puntuación **71**

Splinter Cell 3D

Ubisoft · 45,95 € · +16 años · 1 Jugador
El rey del gadget se estrena en 3DS con la versión de un clásico suyo: buen intento, buena aventura, no exijas más.
Puntuación **74**

N Nueva entrada · P Precio económico

Super Street Fighter IV 3D Edition

Capcom · 45,95 € · +12 años · 1-2 J. (2 online)
El lanzamiento más espectacular de 3DS. Sus combates sacan verdadero partido a las 3D. Y el StreetPass convence.
Puntuación **94**

Deportivos

Asphalt 3D

Ubisoft · 45,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un garaje explosivo, con 42 vehículos reales, que lucen a la perfección, y una fórmula totalmente arcade.
Puntuación **79**

PES 2011 3D

Konami · 39,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Mayor profundidad de juego, divertidos modos, control ágil y sencillo, gráficos realistas... ¿algún gol más?
Puntuación **86**

Ridge Racer 3D

Namco-Bandai · 45,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
El mejor juego de coches para 3DS. Es rápido, vibrante, sus gráficos impactan y luce el brillo de la saga en el morro.
Puntuación **84**

Varios

Ghost Recon 
Ubisoft · 45,95€ · +12 años · 1 Jugador
Dirige un comando de operaciones especiales en este profundísimo y adictivo juego de estrategia bélica.
Puntuación **83**

Los Sims 3

Nintendo · 45,95 € · +3 años · 1 Jugador
Crea tu propio Sim y vive su vida usando los cómodos controles táctiles e intercambiado datos mediante StreetPass.
Ya disponible

Nintendogs + Cats

Nintendo · 45,95€ · +3 años · 1 Jugador
Tres ediciones con diferentes perros y gatos, para que cuides como nunca a tu mascota virtual. Increíble efecto 3D.
Puntuación **90**

Pilotwings Resort

Nintendo · 45,95 € · +3 años · 1 Jugador
Volar deja de ser un sueño para convertirse en placer. Tres vehículos a tu disposición y muchos retos por delante.
Puntuación **85**

Puzzle Bobble Universe (N)

Square Enix · 35,95€ · +3 años · 1 Jugador
El clásico juego de puzles y habilidad: apunta a las esferas del mismo color para que exploten en decenas de niveles.
Ya disponible

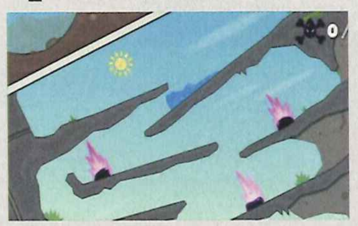
WiiWare



Nuestra selección de clásicos y estrenos para disfrutar en tu Wii.



Hydroventure



¡AGUA VA!

Otro de los imprescindibles. El objetivo es limpiar Acuáticus de la Tintaminación, utilizando el agua en estado líquido, sólido o gaseoso para superar los puzles de cada nivel.

Tetris Party



CLÁSICO RENOVADO

Del juego de toda la vida queda el esqueleto, porque el resto presenta propuestas de juego muy centradas en el multijugador online.

Bejeweled 2



DIVERSIÓN DE 24 KILATES

Va de romperse el coco este mes. En este Wiiware tienes que combinar distintos tipos de piedras preciosas para conseguir toda una explosión de puntos y color.



1.500 Puntos · Ya disponible
2D Boy | Puzle | +3 años | 1 Jugador | Castellano

World of Goo

¿Quién no se ha empeñado alguna vez en montar un castillo de naipes?

World of Goo nos propone una experiencia parecida. Tenemos que usar unas pequeñas bolitas para levantar estructuras que se mantengan estables, y llevarlas de un punto a otro del escenario. Hay muchos tipos de bolas que funcionan como globos o como cimientos, que se pueden reciclar o que son de un solo uso. El resultado, un ejercicio de imaginación extraordinario.





Combina elementos de construcción con rompecabezas, siguiendo un motor que manipula objetos vivos de goma.



1500 Puntos · Ya disponible
Ambrella | Acción / Arcade | +7 años | 1-4 J. | Inglés

Pokémon Rumble

Posiblemente el mejor 'spin off' de la saga que se ha hecho hasta la fecha.

Si te gusta Pokémon, aquí tienes una buena dosis de acción, arcade y coleccionismo manejando tus juguetes Pokémon contra hordas de Pokémon enemigos. No es sólo imprescindible para fans, es para todos los que disfruten los combates multijugador más divertidos.





800 Puntos · Ya disponible
Tons of Bits | Puzle / Estrategia | +3 años | 1-4 J. | Castellano

Chick Chick Boom

Un curioso combinado de estrategia, puzles y habilidad con mucho humor.

Y tanto, debes vencer al equipo de pollitos rival lanzando elefantes, pianos, ovnis. Dibuja una línea con el WiiMote para proteger el corral y lanzar ataques contra los rivales.



Cómo descargar estos juegos

1 **Conecta tu consola a internet** y elige la opción 'Canal Tienda Wii' o 'Tienda Nintendo DSi'. Verás una selección de novedades recomendadas y podrás pinchar sobre 'Entrar'.



2 **Para añadir puntos,** hay dos opciones: 'Nintendo Points Card', que es la que se compra en tiendas, y 'con una tarjeta de crédito', para comprar 100 puntos por Euro desde Internet.



DSiWare



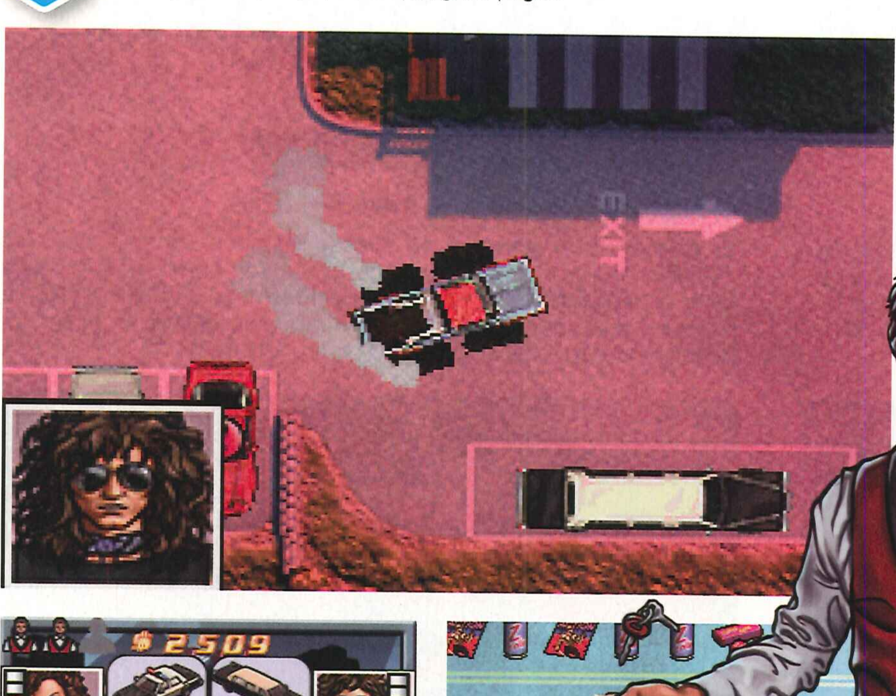


Nuestra selección de clásicos y estrenos para disfrutar en tu DS.



500 Puntos · Ya disponible

Zordix | Carreras / Puzle | +7 años | 1 Jugador | Inglés



El objetivo es aparcar cada coche y devolverlo a tiempo, y sin daños, cuando nos lo pidan. ¿Nunca has querido ser aparcacoches?





Valet Parking 1989

Mezcla el clásico Crazy Taxi de las recreativas con un juego de puzles, y te harás una idea de lo que es Valet Parking .

Nos hemos convertido en un aparcacoches en el Hollywood de los años 80. Con el stylus tenemos que aparcar los vehículos de las estrellas del momento y devolvérselos a tiempo, sin un rasguño y sin llevarnos a ningún peatón por delante. Ten en cuenta que los famosetes de turno pierden la paciencia fácilmente y la dificultad crece mucho en pocos niveles.

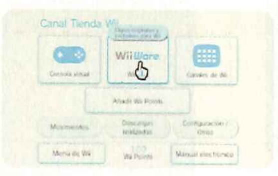
Cada coche funciona de una manera y en cada aparcamiento los espacios están distribuidos de una forma. El ritmo es frenético hasta el punto de agobiar y logra enganchar. Un arcade con toques de puzle muy interesante.





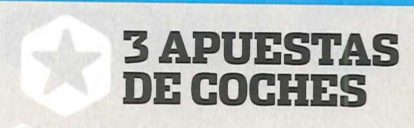


3 **Los catálogos son enormes.** En Wii eliges entre 'Consola Virtual', 'WiiWare' y 'Canales'. En 'DSiWare' tienes descargas gratuitas, de 200, de 500 y de 800 puntos.



4 **La opción de buscar juegos** te aparece en Wii una vez entras en 'Consola Virtual' o 'WiiWare'. En DSi, tienes la opción directamente en el menú de 'DSiWare'. Elige... ¡y a jugar!





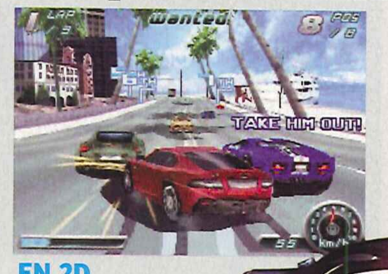
NFS Nitro X



MUCHO TUNNING

Y mucho turbo en este título de la famosa franquicia carreras.

Asphalt 4: Elite Racing



EN 2D

Antes de saltar a 3DS, Asphalt ya estuvo en DSiWare.



Ferrari GT Evolution



¡YO QUIERO UNO!

Pues no lo pienses más. la mítica escudería italiana está a tu alcance en la tienda virtual.



Consola Virtual





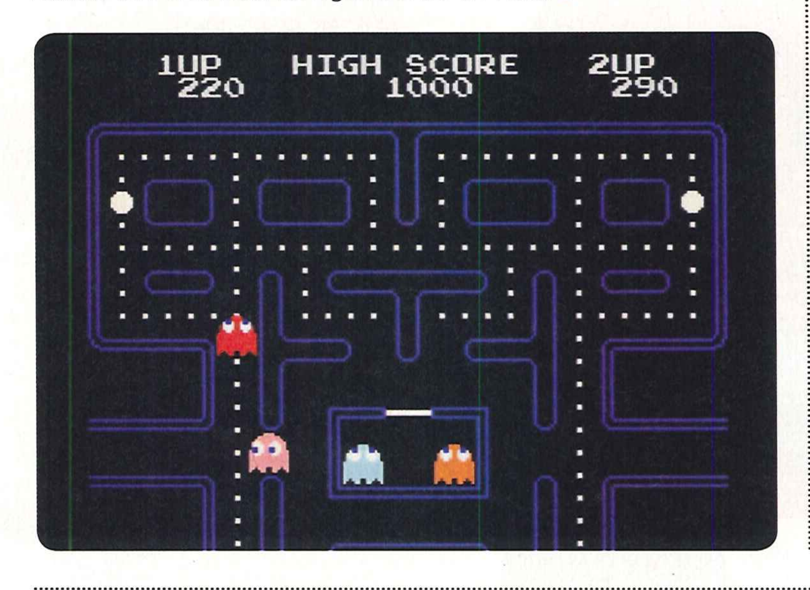
Una selección de los juegos más maquineros disponibles para descarga.

5 juegos 'made in recreativa'

01 Pacman

➲ Namco Bandai ➲500 Punto ➲ 1 Jugador ➲ +3 años

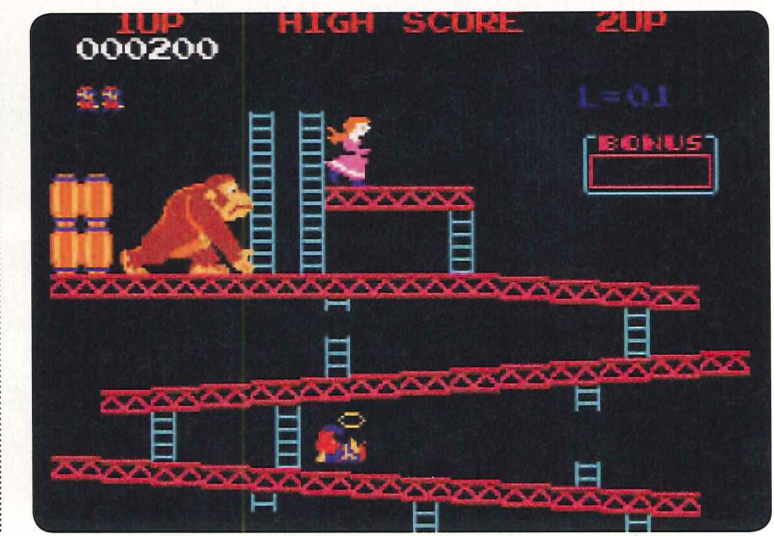
El comecocos de toda la vida cumplió hace poco 30 añitos y se conserva como nunca. Conocemos de sobra su característico laberinto, pero no importa porque sus personajes y sus icónicos sonidos nunca pasan de moda. Intentar batir nuestro récord aprendiendo las rutinas de los fantasmas sigue siendo un vício.



02 Donkey Kong

➲ Nintendo ➲500 Punto ➲ 1 Jug. ➲ +3 años

El primer gran nombre de Nintendo: unos años después de Pacman, entraron en escena el gorila y el fontanero más famosos de los videojuegos... Si, porque el héroe del juego, Jumpman, se convirtió después en Mario. Y fue la primera obra del mejor diseñador de juegos de todos los tiempos, Shigeru Miyamoto.



03 SF II

➲Capcom ➲800 P ➲1-2 Jug. ➲+12 años

Street Fighter II era tan bueno en SNES como en recreativa. Con 8 personajes jugables y 4 jefes 8, este título marco para siempre la historia de los juegos de lucha y de los videojuegos en general. Aún hoy en día, las partidas a dobles siguen molando.



04 Metal Slug

➲SNK ➲800 P ➲1-2 Jug. ➲+12 años

En la época de los 16 bits, SNK realizaba recreativas alucinantes que después trasladaba pixel a pixel a su consola Neo Geo. Uno de sus mejores juegos fue este. Acción desde el primer segundo, armas, vehículos... Absolutamente imprescindible.



05 Golden Axe

➲ SEGA ➲900 P ➲ 1-2 Jug. ➲+12 años

Pura magia medieval. Cuando el mundo estaba dominado por los "beat´em up" callejeros, SEGA se desmarcó con este que cambiaba pandilleros por guerreros y bates por espadas y hachas. Todo un clásico también disfrutable a dobles.



I Love Nintendo®

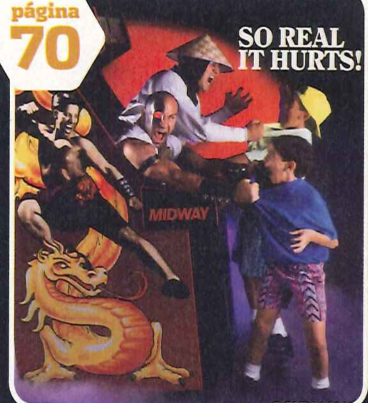
PARA LOS APASIONADOS DE LA CULTURA NINTENDERA

página 66

Las mejores grandes sagas

Viaje por las series de culto que se han hecho un nombre en Nintendo, y que han contribuido a hacer de Nintendo el nombre que es hoy.

página 70



Retro Review: Pilotwings

Ahora que todos lo pasamos en grande volado con Pilotwings Resort, es obligado conocer cómo empezó la serie. Y saber de su increíble modo 7.

10 juegazos de lucha

Presta atención a esta lista porque contiene los 10 juegos de golpes más contundentes de la historia nintendera. Los hay clásicos, míticos, únicos...



página 68

página 72



Los momentos más salvajes

Porque no todo en el mundo nintendero está hecho de nubes, tuberías y saltos con dinos. Qué va, también hay katanas, sangre, dentelladas, violencia...

El túnel del tiempo

No queremos ser el fantasma de las navidades pasadas, pero sí traerte buenos recuerdos de cómo eran los juegos y las consolas hacen 5, 10 y 15 años. Seguro que te hace ilusión el revival que te proponemos, ¿no?



página 71

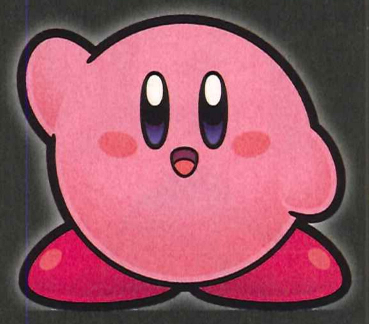
Grandes Sagas, juegos de leyenda



Street Fighter

Compañía: Capcom
Nº de juegos: 13

El primero: *SF (Arcade, 1987)*
Ryu o Ken viajaban por el mundo enfrentándose los mejores luchadores en batallas uno contra uno. No estaba mal, pero la leyenda nació con Street Fighter II.
El mejor: *Super Street Fighter IV 3D Edition (3DS, 2011)*
Sí, es el último y es el mejor: el que tiene más luchadores, un sistema de combate más depurado y profundo... y es en 3D.
El peor: *SFII "pirata" (NES, 1993)*
Capcom nunca lanzó SFII para NES, por lo que un aficionado realizó una versión "pirata" en cartucho. Buen intento, pero sólo había 4 luchadores jugables.



Kirby

Compañía: Nintendo / HAL Laboratories
Nº de juegos: 20

El primero: *Kirby's Dream Land (GB, 1992)*
Creado por Saturu Iwata cuando dirigía HAL Laboratories, fue un plataformas sencillo pero divertido.
El mejor: *Kirby El Pincel del Poder (DS, 2005)*
El juego más original de la saga, un plataformas en el que impulsábamos a Kirby usando el stylus. Una maravilla.
El peor: *Kirby Air Ride (GameCube, 2003)*
En este extraño juego de velocidad Kirby corría sobre una estrella. Control regular.

Donkey Kong

Compañía: Nintendo
Nº de juegos: 13 (de plataformas)

El primero: *Donkey Kong (Arcade, 1981)*
El primer juego de Miyamoto, la recreativa que lo empezó todo.
El mejor: *DKC Returns (Wii, 2010)*
Sí, es el que más nos gusta porque es el que tiene más ritmo de juego y mejor control. Una obra de arte.
El peor: *DK Land (Game Boy, 1995)*
Era un buen juego, pero Game Boy no tenía potencia para captar toda la grandeza de la saga.



Metroid

Compañía: Nintendo
Nº de juegos: 12

El primero: *Metroid (NES, 1986)*
Dentro de un laberinto mortífero lleno de aliens, Samus se consagró como la primera gran heroina de la historia de los juegos.
El mejor: *Super Metroid (N64, 1994)*
Por los pelos ha ganado a Metroid Prime (GC, 2002). Llevó al máximo la esencia de Metroid en 2D.
El peor: *Metroid Other M (Wii, 2010)*
Lo sabemos, es una gran aventura. Pero para hacerse más accesible a todos, ha perdido parte de la profundidad de la saga. Es nuestra opinión...



Mario Kart

Compañía: Nintendo
Nº de juegos: 9 juegos

El primero: *Mario Kart (SNES, 1992)*
Nintendo subió a Mario y los suyos en karts, les dio montones de items, y creó un subgénero dentro de la velocidad.
El mejor: *Mario Kart DS (DS, 1992)*
Recuperaba circuitos clásicos, añadía otros nuevos geniales, y permitía carreras para 8 jugadores históricas.
El peor: *MK Double Dash (GC, 1995)*
Otro título que tenía calidad, pero su idea de meter a dos jugadores en un mismo kart no acabó de cuajar.





Mario

Compañía: Nintendo
Nº de juegos: 13 juegos de plataformas

El primero: *Mario Bros (NES, 1983)*
Mario y Luigi (ya vistos en Donkey Kong) limpiaban de Toads las cañerías.
El mejor: *Super Mario 64 (N64, 1996)*
No es el Mario más perfecto, pero sentó las reglas que luego siguieron todas las aventuras en tercera persona.
El peor: *Super Mario Bros. 2 (NES, 1988)*
También era bueno, pero se nota que es una conversión de un juego de NES (Doki Doki Panic) adaptado al mundo Mario.



Dragon Quest

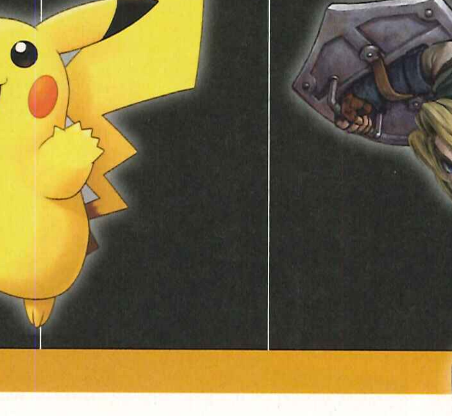
Compañía: Square-Enix
Nº de juegos: 15

El primero: *Dragon Quest (NES, 1986)*
Rol por turnos con diseños de personajes de Akira Toriyama.
El mejor: *Dragon Quest VI (SNES, 1995)*
Culminó la trilogía de DQ de SNES con los mejores gráficos y la mejor historia. Un clásico de la edad dorada del rol.
El peor: *Dragon Quest Swords (Wii, 2007)*
Una aventura subjetiva en la que el nunchuk era el escudo y el mando de Wii la espada. Suena mejor de lo que fue.

Pokémon

Compañía: Nintendo/Gamefreak
Nº de juegos: 11 juegos de rol

El primero: *Pokemon (GB, 1996)*
150 pokémon para coleccionar... y el principio de un fenómeno.
El mejor: *Pokemon Blanco y Negro (Nintendo DS, 2011)*
649 pokémon y opciones de conectividad alucinantes.
El peor: *Pokemon XD (GC, 2005)*
Enfrentábamos en GC a nuestros Pokémon de GBA, pero con menos opciones que Pokémon Stadium.





Zelda

Compañía: Nintendo
Nº de juegos: 16 aventuras de rol

El primero: *The Legend of Zelda (NES, 1986)*
Miyamoto añadió elementos de rol a los juegos de acción y creó un género.
El mejor: *Ocarina of Time (N64, 1998)*
La traslación a las 3D del universo Zelda fue increíble, en la aventura más enorme y épica de la historia de Nintendo.
El peor: *Zelda II: Adventure of Link (NES, 1987)*
Era un buen juego, pero redujo la libertad de movimiento y posibilidades del original.



Los nombres que dan vida a Nintendo

Desde NES hasta 3DS, hay títulos especiales, títulos de sagas que han perdurado en el tiempo, se han ganado legiones de fans (de varias generaciones) y han impulsado a la compañía a liderar el sector de los videojuegos durante 30 años. Estas sagas, a nuestro juicio, han dejado en gran medida huella en nuestras consolas. Muchas son de la propia Nintendo, otras son de otras compañías, pero todas han sido, son y serán leyendas.

Starfox

Compañía: Nintendo
Nº de juegos: 5

El primero: *Starwing (SNES, 1993)*
Este arcade de naves fue, en su momento, un prodigio técnico.
El mejor: *Lylat Wars (N64, 1997)*
Gracias al poder de N64 se convirtió en el juego de naves definitivo.
El peor: *Starfox Assault (GC, 2005)*
Añadió acción a pie, pero quedó muy por debajo en calidad.



Castlevania

Compañía: Konami
Nº de juegos: 15

El primero: *Castlevania (NES, 1986)*
Una mezcla de plataformas y acción difícil y muy bien diseñada.
El mejor: *Castlevania IV (SNES, 1991)*
La mejor entrega de la saga con su desarrollo lineal clásico.
El peor: *Castlevania 64 (N64, 1999)*
Una pena, porque fue un ambicioso intento de llevar la saga a las 3D... pero falló en la cámara.

F-Zero

Compañía: Nintendo
Nº de juegos: 7 juegos

El primero: *F-Zero (SNES, 1990)*
Este juego de lanzamiento de SNES hizo historia por su control y sensación de velocidad.
El mejor: *F-Zero GX (GC, 2003)*
Nintendo y SEGA colaboraron para crear un juego legendario: precioso, veloz y difícil como él sólo. Insuperable.
El peor: *F-Zero Legend (GBA, 2004)*
La segunda entrega de la saga para GBA aportó muy poco, excepto por su historia mediocre.





Mega Man

Compañía: Capcom
Nº de juegos: 19 de acción/plaformas

El primero: *Mega Man (NES, 1987)*
Una magnífica mezcla de acción y plataformas... difícil como ella sola.
El mejor: *Mega Man X (SNES, 1993)*
Cien años después del Mega Man original, surge un nuevo modelo para luchar contra él. Cogió todo lo bueno de los Mega Man de NES y lo multiplicó gracias a la potencia de Super Nintendo.
El peor: *Mega Man 64 (N64, 2001)*
Una mala conversión de Mega Man Legends de PSOne que no aprovechó el mayor poder de N64 para las 3D.

RETRO REVIEW

Si ya dominas todos los retos de **Pilotwings Resort**, te aconsejamos darte una vuelta por el primer título de la serie.

- Simulador de vuelo
- Nintendo
- Super Nintendo
- 1990
- 8.490 pesetas
- 1 Jugador
- Disponible en CV

EN SU DÍA DIJIMOS...
"La variedad de artefactos, su jugosa dificultad y los bonus hacen de él un clásico".
NOTA 88

Pilotamos un biplano, un parapente, una jet-pack, un ala delta y un helicóptero.

Cada aparato volador tiene su propio estilo de control (y se maneja de maravilla).

Pilotwings

SNES demostró que un juego podía hacernos sentir vértigo.

Considerado como un título de culto, **Pilotwings** fue uno de los primeros juegos de Super Nintendo (aunque a Europa llegó en 1993, dos años después de su lanzamiento nipón). El origen de la saga (que continuó con Pilotwings 64 y Pilotwings Resort) llegó en forma de un cartucho de 16 bits bien repleto de dificultad.

Loca academia en Modo 7

Pilotwings era uno de los primeros títulos que hacía gala de la potencia del **Modo 7** de Super Nintendo; un modo de **gestión de gráficos** que mostraba una perspectiva que dotaba de gran sensación de profundidad y permitía rotar los escenarios 360º. Esto era todo un hito en aquella época, cuando estos lujos gráficos solo podían permitírselos los ordenadores personales. Luciendo de esta manera unos gráficos novedosos, nuestro deber era ir superando diferentes lecciones de vuelo a bordo de distintos vehículos, cumpliendo los requisitos oportunos en cada lección. Biplano, salto en paracaídas, mochila cohete... los vehículos y los retos iban en aumento, complicando en cada fase el objetivo de obtener la siguiente licencia de vuelo. Las lecciones pasaban por obtener todos los anillos de un recorrido o aterrizar en la diana con más puntos del escenario. Ya desde el principio nos lo ponían difícil y, a día de hoy sus fases suponen todo un reto para el jugón más experto.

Otra de las novedades de este simulador, que dejó a los jugones asombrados, fue la posibilidad de cambiar de cámara en







Conseguir completar un trayecto y aterrizar sanos y salvos son las primeras lecciones que aprendemos en el juego. ¡Y no es fácil!



Hace 20 años mostrar estas perspectivas y la sensación de profundidad en un juego fueron todo un logro técnico.

Modo 7 para volar mejor

La posibilidad de cambiar de perspectiva en algunas fases de vuelo (y mostrar una vista cenital o trasera del personaje) supuso toda una novedad en los simuladores de vuelo de consola. Era algo que sólo se conseguía en PC gracias a los gráficos poligonales. El Modo 7 también servía para rotar los escenarios 360º y dar sensación de profundidad.



FUE TODA UNA DEMOSTRACIÓN DE LAS CAPACIDADES ÚNICAS DE SNES



determinados vehículos (como con el jet pack) y mostrar la vista cenital o trasera; así podíamos elegir cómo ver todo lo que sucede a su alrededor.

Toda una clase de historia

Ha pasado mucho tiempo desde este primer Pilotwings y si no lo jugaste en su momento tal vez te apetezca descubrir una joya del pasado a través de la CV de Wii. Ojo, te avisamos que la dificultad no es apta para todos y que está elevada por las nubes en este título, así que si eres joven, al jugarlo por primera vez conocerás de qué pasta estaban hechos los videojuegos que crearon la leyenda de Nintendo.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

El abuelo de la serie Pilotwings. Su dificultad aún nos tiene enganchados a la consola.

Fue de los primeros juegos de Super Nintendo, y se nota, sobre todo en los gráficos.

Nuestra opinión

Toda una leyenda

Aunque se nota que los años se le han echado encima, acercarse a Pilotwings es toda una experiencia: superar sus pruebas es todo un desafío que hoy sigue enganchando a los jugones expertos.



Nota 75

5 Datos



El Modo 7 era un sistema de procesamiento gráfico incluido por Nintendo en la SNES. El primer juego en usarlo fue F-Zero, título de lanzamiento.



Koji Kondo, el gran maestro creador de las partituras de los juegos de Mario y Zelda, compuso la rockera música de Pilotwings junto con el músico Soyo Oka.

Pilotwings 64, la segunda entrega de la saga, salió para N64 en 1996. Creado por Paradigm, desarrolladores de simuladores de vuelo profesionales, fue un espectacular juego 3D superior a la primera parte.



Tras los buenos resultados, Paradigm se asentó como estudio de juegos. A pesar de realizar juegos de Terminator o Misión Imposible, no repitió éxito y acabó cerrando en 2008.



Pilotwings Resort ha resucitado la saga tras 15 años de espera, y nos ofrece nuevas sensaciones gracias a los gráficos en tres dimensiones. Y podemos jugar con nuestros Mii.

10 juegos de muchos golpes

Las calles están llenas de peligros: bandas, supervillanos y animales mutantes. Y desde la NES, las hemos limpiado a tortas. Estos 10 beat'em up han marcado la historia de Nintendo.

Pioneros nipones
La compañía Technos Japan sentó las bases del género con juegos como Renegade: escenarios con profundidad, jefes finales...



1 Double Dragon

NES 1988 Technos La conversión de la recreativa que puso de moda el género añadía toques aventureros. Era para un sólo jugador.

2 Street Gangs

NES 1989 Technos Un beat'em up callejero en el que mejorábamos a nuestros personajes con nuevas técnicas. ¡Y se podía jugar a dobles!

3 Final Fight

SNES 1990 Capcom Por gráficos, control e inmenso carisma de sus protas (como Haggar), es uno de los mejores beat'em up de la historia.

4 Battle Toads

NES 1991 Rareware La mítica compañía inglesa creó a estas ranas luchadoras que pegaban unas galletas de tamaño gigante.

5 TMNT Turtles in Time

SNES 1992 Konami El mejor juegos de las Tortugas Ninja, con un control lleno de posibilidades y niveles ambientados en varias épocas.

6 Batman Returns

SNES 1993 Capcom La segunda peli de Tim Burton inspiró un juego en el que Batman estampaba a los malos contra paredes y suelos.



7 Knights of the Round

SNES 1994 Capcom Perceval, Lancelot y Arturo protagonizan esta maravilla medieval que demostró la gran maestría de Capcom.

8 Hulk Ult. Destruction

GameCube 2005 Radical El coloso de Marvel demostró su brutal fuerza en una ciudad abierta: aplasta, lanza y derriba como él solo.

9 No More Heroes

Wii 2008 Grasshopper Travis Touchdown revitalizó el género con mucho humor negro, estética manga y control de movimiento.



10 Madworld

Wii 2009 SEGA De estética rompedora y con muchísimo gore: todo era en blanco y negro... excepto nuestra sangre y la de los malos.



El túnel del tiempo

Nuestro particular viaje por la historia de Nintendo a través de la revista.



Junio 2006 **Nº 163**



Junio 2001 **Nº 103**



Junio 1996 **Nº 43**

HACE 5 AÑOS

Metroid Prime... y la llegada de Wii

El E3 de 2006 marcaba un hito histórico en el universo de los videojuegos: se presentaba la nueva Wii. En Los Angeles pudimos jugar a los primeros títulos de la generación más exitosa: Mario Galaxy, Metroid Prime 3, Twilight Princess y sobre todo Red Steel, al que dedicábamos una buena parte de la portada. Claro que lo probamos antes que nadie, es más, jugamos con la primera Wii para la prensa mundial. Pero no era la única revolución que se avecinaba: Brain Training se convertía en un verdadero fenómeno en DS, y te contábamos las claves para descubrirlo. Incluso medimos nuestra edad cerebral, la de la redacción, con cinco añitos menos que ahora, claro.



Red Steel protagonizaba el estreno de Wii y lo jugamos en primicia

Metroid volvió a desatarse en DS con un Prime Primoroso.

HACE 10 AÑOS

Puzzle Challenge y los primeros GBA

¡Guau! Teníamos la Game Boy Advance en nuestras manos (y la tuneamos como veis debajo), y los primeros títulos que iban a marcar su carrera: Mario Advance, F-Zero, Rayman, Top Gear, Castlevania... ¡La que se avecinaba! Mientras tanto, Game Boy Color hacía su particular agosto con un número abundante de lanzamientos. Empezando por el nuevo Pokémon Puzzle Challenge, que protagonizaba la portada, y continuando con Alone in the Dark, Robin Hood, Mummy Returns, Super Nenas... La parte N64 quedaba representada con el avance del esperado Excitebike y dos guías que iban convirtiéndonos en mejores jugadores: 007 the World is not enough y DKC Returns.



Esta GBA es el diseño que hicimos en N.A. para celebrar la llegada de la GBA.

HACE 15 AÑOS

El Poder de la Fuerza y de N64

Mientras Kirby anunciaba nuevos juegos para SNES y Game Boy, y una fuente constante de rumores se destaba sobre la próxima llegada de una Game Boy en Color, Nintendo 64 preparaba su aterrizaje en un nuevo E3 del que avanzábamos la última hora. Teníamos las imágenes de la consola, la lista oficial de los primeros juegos y las imágenes: las más buscadas, las que todos querían tocar, las de Mario 64, Shadows of the Empire, Pilotwings... ¡Qué gran momento! Entre tanto, la vida consolera seguía. Mandaban Secret of Evermore (SNES), Wario's Woods (NES) y Donkey Kong Land (GB), y suspirábamos por Dragon Ball Z Hyperdimension, otro bombazo de 16 bits.



Super Mario 64, la gran revolución de los videojuegos.

N64 se presenta con una línea de juegos espectacular



Un viaje por los juegos más salvajes

En la historia de Nintendo ha habido más que mundos de color y nubecitas blancas. Lee y descúbrelo por ti mismo...



Las muertes retorcidas de Resident Evil 4

2005 Capcom GameCube

¿Quién no recuerda al psicópata que decapitaba a Leon Kennedy con una sierra mecánica? Esta era sólo una de las muchas sangrías que nos brindaban los temibles 'Iluminados': aplastamientos, hachazos, extremidades sueltas y tomate a borbotones.



Cómo se nos iba la "pinza" en Eternal Darkness: Sanity's Requiem

2002 Silicon Knights GameCube

El terror psicológico se volvió de carne y hueso (y no es una metáfora) gracias a un originalísimo medidor de locura que nos hacía vivir toda clase de paranoias: las habitaciones empezaban a sangrar solas, nuestro personaje se iba automutilando... y claro, al final perdíamos la cabeza.



El lado más cruento de la guerra en CoD: Black Ops

2010 Activision Wii

El último Call of Duty no escatimó en "sangrías" salpicadas de realismo: podíamos degollar a los enemigos de mil maneras, volarlos por los aires con sus propias granadas, coserles el uniforme a balazos... ¡Menudos soldaditos!

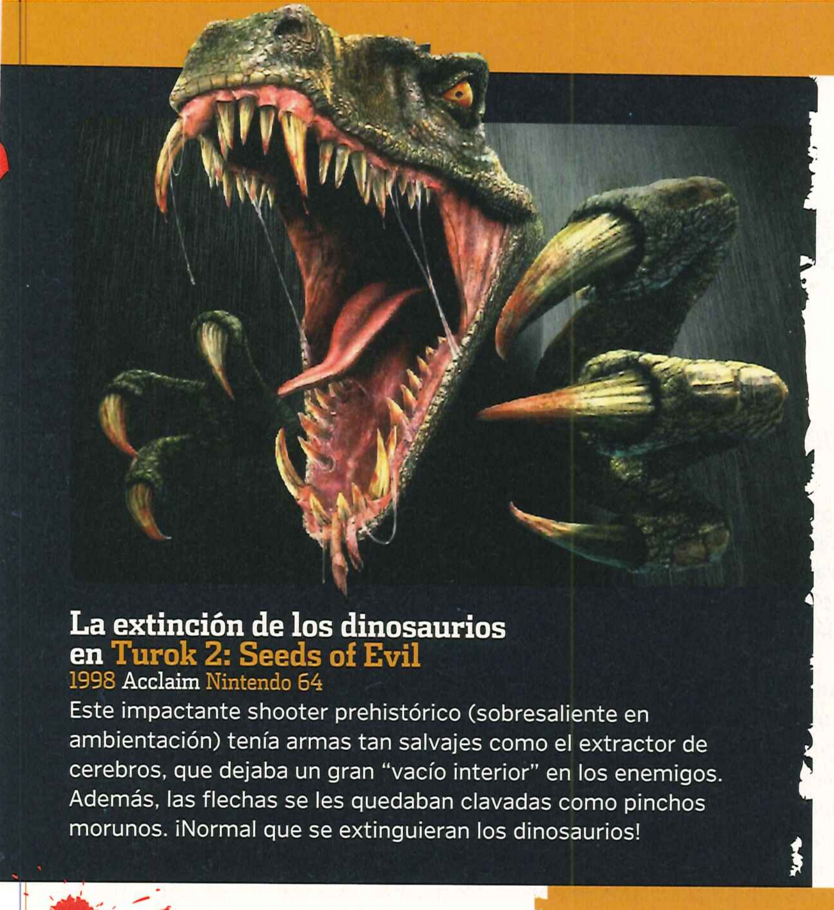
Sangre y vísceras sin pudor en Manhunt 2

2007 Rockstar Wii

Aunque los creadores de GTA tuvieron que lanzar una versión censurada del juego, nuestra misión consistía en 'liquidar' al personal de un sórdido manicomio a base de jeringazos, martillazos o bates llenos de clavos, con todo lujo de detalles escabrosos. Vamos, una aventura para toda la familia... de Jack el Destripador.







La extinción de los dinosaurios en Turok 2: Seeds of Evil

1998 Acclaim Nintendo 64

Este impactante shooter prehistórico (sobresaliente en ambientación) tenía armas tan salvajes como el extractor de cerebros, que dejaba un gran "vacío interior" en los enemigos. Además, las flechas se les quedaban clavadas como pinchos morunos. ¡Normal que se extinguieran los dinosaurios!

Los "análisis" de sangre en Killer7

2005 Grasshopper GameCube

Antes de crear No More Heroes, Suda 51 nos metió en la piel de un asesino con personalidad múltiple. A pesar de su animado estilo cel-shading, no faltaban los chorros de sangre, que debíamos almacenar en probetas para adquirir habilidades cada vez más retorcidas.





La sierra mecánica de Madworld

2009 Sega Wii

El rojo no desteñía la estética en blanco y negro de Varrigan City. Además de hacer picadillo a los malos con una motosierra, podíamos lanzarlos contra turbinas trituradoras, soltarlos en la vía de un tren, empalarlos con señales de tráfico... El objetivo: conseguir las muertes más sádicas.

Locura hospitalaria en Dementium: The Ward

2009 Renegade Kid DS

¿Pensabais que en DS no cabían los juegos sangrientos? En Dementium, recorríamos un hospital psiquiátrico repleto de criaturas deformes; entre ellas, un carnicero con el cuerpo cosido y lleno de gusarapos, al que debíamos aniquilar a escopetazos. Aún tenemos pesadillas.

Fatalities sin censura en Mortal Kombat II

1994 Midway SNES

Con permiso de Killer Instinct, no podíamos dejar fuera a este clásico de la lucha gore. A diferencia del primer MK, aquí se mostraba la hemoglobina sin tapujos, con fatalities tan brutales como el chamusca-esqueletos de Scorpion. Sin palabras.





Katanas asesinas en No More Heroes 2: Desperate Struggle

2010 Grasshopper Wii.

La censura del primer No More Heroes cambió la sangre por tinta negra, pero ese detalle se "corrigió" en esta delirante secuela, para disfrute de sus fans más morbosos. Con una katana en cada mano, el bueno de Travis debía saciar su sed de venganza en plan Kill Bill, y no se cortó un pelo a la hora de cortar cabelleras y otros tantos pelos.

10 Preguntas a... Yoshinori Ono

Productor de Street Fighter IV en Capcom, nueva leyenda y gran estrella mediática.



Un vendaval. Su paso por España ha sido como el de las grandes estrellas, a la altura de Madonna o Johny Deep. Claro que fue más fácil hacer que Ono respondiera a nuestro test...

1 ¿Cuándo vio la nueva Nintendo 3DS por primera vez?
Seguramente sea uno de los últimos desarrolladores que la tocaron. Ya estaba circulando por otros equipos de Capcom desde hacía tiempo. El equipo de Resident Evil ya llevaba un tiempo con ella. Fue antes del E3 cuando por fin pude probarla.

2 ¿Cómo reaccionó?
Lo primero que sentí fue que dentro de una cosa tan pequeña tenía muchas cosas. Me llamó la atención el sistema de comunicación entre consolas, fue donde más potencial le vi.

3 ¿Qué es lo que más le ha gustado de la consola?
Es una pregunta más difícil. Hasta ahora necesitabas una consola y una pantalla para poner a jugar a dos personas. Con esta consola y este nuevo sistema de comunicación logramos que se pueda jugar en cualquier momento, en cualquier lugar y con cualquier persona.

4 ¿Y lo que menos?
Personalmente, yo que viajo mucho y que paso bastantes horas en el avión, me habría gustado que la batería durara un poco más.

5 ¿Qué le aportan las 3D a Street Fighter IV?
Quizá muchos pensaron que Street Fighter no necesitaba estas 3D. Pero si te fijas, hasta ahora SF se jugaba en una pantalla muy grande, en la que era fácil distinguir las barras de vida, la posición de los enemigos, separar el escenario de los personajes, se podían controlar todos los elementos necesarios para poder jugar. Si lo pasas a una pantalla más pequeña, todo se reduce y es más difícil separar a los personajes del escenario, tener las barras de vida a la vista para saber cómo vas. Con las 3D se distingue todo más fácil, tienes los marcadores delante, los personajes detrás, los escenarios al fondo...

6 Entonces, ¿las 3D aportan al juego algo más que gráficos bonitos?
Tal vez hay gente que piense que las 3D cansarán, que sólo es un efecto bonito. Pero aportan una percepción más rápida de todo lo que hay dentro del videojuego. Es una cosa que aporta mucho a la hora de jugar.

7 ¿Qué juego le gustaría hacer?
Lo que me gustaría hacer es usar las cámaras de la Nintendo 3DS. Sabéis que hay juegos de disparos que usan la imagen captada por la cámara para disparar. Me gustaría mezclar la realidad aumentada, los gráficos en 3D y los juegos de disparos.

"ME GUSTARÍA MEZCLAR LA REALIDAD AUMENTADA, LOS GRÁFICOS 3D Y LOS JUEGOS DE DISPAROS"

8 ¿Cuál acabará haciendo?
Seguramente una nueva versión de Street Fighter. Y acataré órdenes.

9 ¿Cómo ideó las opciones de comunicación de Street Fighter IV 3D?
La portabilidad de la consola es lo que más me llamaba la atención y gracias a esto y a los sistemas de comunicación podíamos realizar mi objetivo de "en cualquier lugar, en cualquier momento, con cualquier persona".

10 ¿Cuáles son los juegos que más espera para 3DS?
Hay dos juegos que me llaman la atención, uno es Steel Diver y el otro es un juego de Sakurai: Partena no Kagami. Es un juego muy antiguo de NES que van a adaptar para la consola. ¡Y es del director del Super Smash Bros.!

Perfil

Es Productor en Capcom

Empezó en el desarrollo de SFIII, junto a Keiji Inafune

Lo último ha sido producir Street Fighter IV 3D

Un record Casi 14.000 followers en su Twitter



Cómo piensa el gran ONO

Ono dio recientemente una clase magistral a los alumnos del Máster de videojuegos de la Complutense. Aquí tenéis algunas de sus ideas.

Sobre Street Fighter...
"Los juegos de lucha llevaban varios años de capa caída. Con Street Fighter IV quería innovar sin perder la esencia. Ya he logrado que unos 6 millones de personas en todo el mundo lo jueguen."

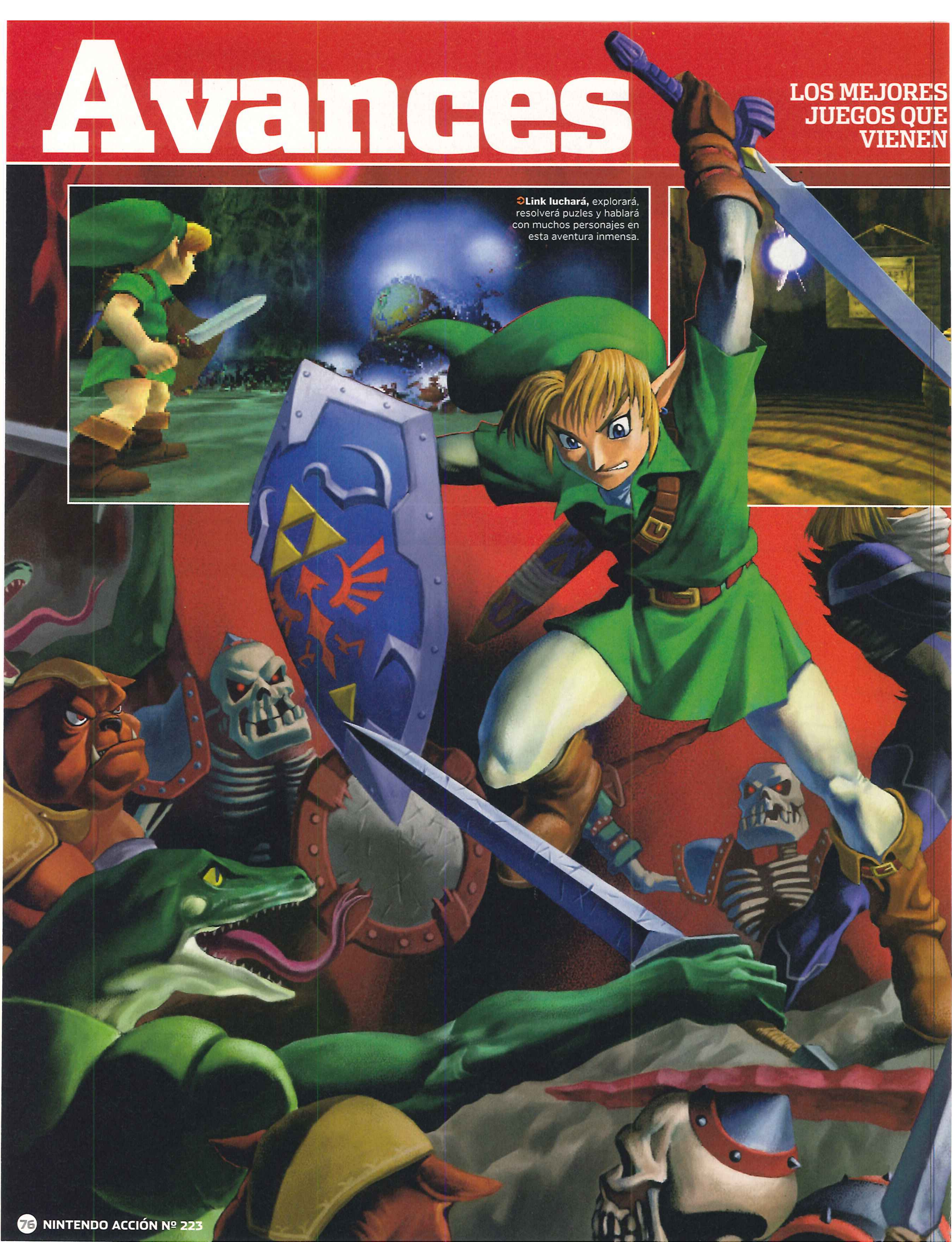
Antes de crear el juego...
"Los juegos son entretenimiento, no arte, y por eso hay que crear juegos pensando siempre en lo que quiere ver el jugador."

Sobre las 3D...
"Las 3D cambiarán nuestra forma de jugar en consolas portátiles, porque nos ayudan a asimilar más rápidamente los espacios."

Sobre la realidad aumentada...
"La realidad aumentada y las opciones de comunicación son lo que más me ha impresionado de la 3DS. Me gustaría hacer un juego de disparos con Realidad Aumentada."

Avances

LOS MEJORES JUEGOS QUE VIENEN



Link luchará, explorará, resolverá puzles y hablará con muchos personajes en esta aventura inmensa.



Todos los personajes han sido recreados, con mayor nivel de detalle y expresividad que en N64.



El efecto 3D de la consola dotará al juego de una sensación de profundidad realista. Medir las distancias será fácil.

3DS · AVENTURA · NINTENDO · 17 DE JUNIO

The Legend of Zelda Ocarina of Time

A punto para su estreno, aquí tenéis las últimas imágenes capturadas del juego.



Primer Contacto

Sí: es soberbio. En su momento fue una revolución, un juego que todos copiaron y, a día de hoy, en 3DS, sigue siendo perfecto. Imprescindible, tanto si lo jugaste en su momento, como si vas a disfrutarlo por primera vez.

Paradojas de la vida: **Ocarina of Time** fue un título revolucionario porque trasladó el clásico desarrollo de la saga Zelda a un mundo tridimensional creado con polígonos. Y ahora, 13 años después del lanzamiento del juego en N64, su remake va a ser el primer Zelda que no sólo jugaremos, sino que también veremos en 3D.

Mejorando lo mejor

En nuestro reportaje del número anterior, ya os contamos que Ocarina en 3DS se adaptará perfectamente a las características de la consola: efecto 3D, uso de la pantalla táctil para un manejo más sencillo de los menús, y del giroscopio para apuntar o mirar en vista subjetiva con sólo mover la consola. De momento, Nintendo se guarda muy mucho de revelar los cambios que, asegura, habrá en el desarrollo en forma de nuevos secretos y zonas... Pero sí que ha revelado pantallas en las que podemos ver que la mejora gráfica ha alcanzado a algunos escenarios que, en el juego de N64, eran fondos prerrenderizados y ahora estarán recreados en auténticas 3D, como el mercado de Hyrule y algunos interiores. Pero, en cualquier caso, está claro que el juego será una fiel traslación del Zelda más famoso de la historia, es decir, un aventurón increíble.

Un niño y un destino

Todo comienza cuando un humilde niño del bosque de Kokiri descubre que su destino es intentar detener al malvado mago que amenaza a todo su mundo, el mágico país de Kokiri. Para detenerle, Link tendrá que despertar el



La llegada de Link al castillo de Hyrule nos podrá la piel de gallina...



En las tiendas compraremos vida, flechas, nueces para el tirachinas...



En momentos concretos, Link usará el sigilo para colarse en lugares determinados.



Algunos escenarios prerrenderizados del juego original se han recreado en 3D.

LINK

De la niñez a la adolescencia, viviremos con él la aventura más grande. Y con sus aliados, como el hada Navi y la yegua Epona.

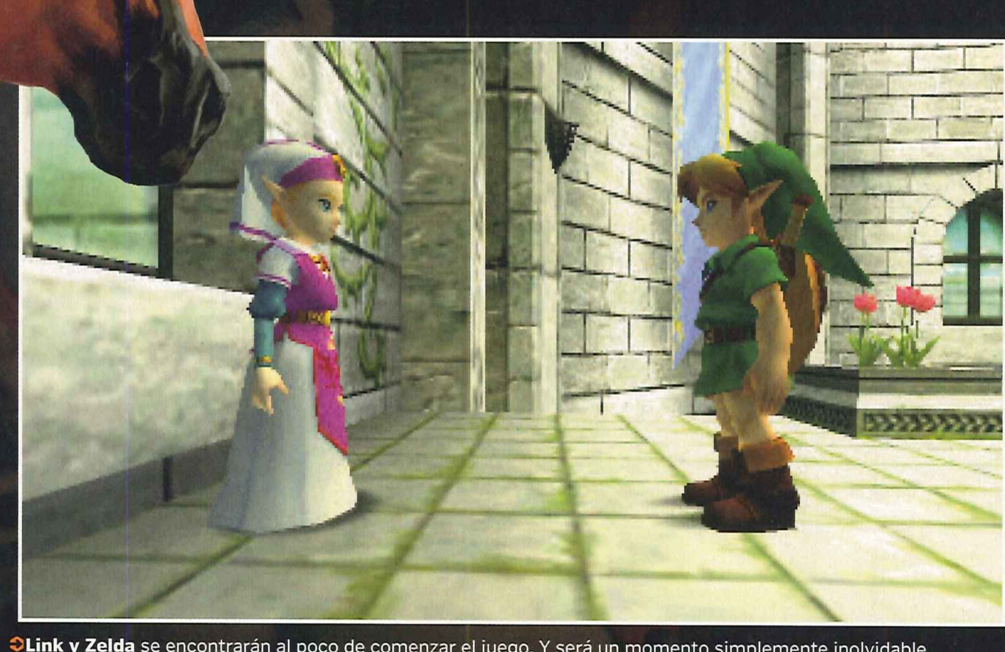
poder de los antiguos Sabios, viviendo un largo viaje por todo Hyrule que le llevará por bosques, ciudades, desiertos, aldeas o volcanes. Conocerá a multitud de habitantes de Hyrule, algunos de su misma especie (humanos con orejas puntiagudas, como las de los elfos), y otros de las otras razas que habitan en su mundo, como los Goron, hombres de Piedra, los acuáticos Zora y las Gerudo, tribu formada úncamente por mujeres. Y vivirá una aventura con el desarrollo típico de la saga: Link explorará y hablará con multitud de personajes, luchará en oscuras mazmorras llenas de enemigos y, sobre todo, irá mejorando y progresando: ganará corazones de vida que le harán más resistente y conseguirá nuevas armas, como un arco, y objetos, como un gancho retráctil. Y con ellos, accederá a nuevas zonas de Hyrule.

Grande como la vida

Pero entre todas las cosas, lo que hará más grande a Ocarina es lo inmensamente generoso que será a la hora de ofrecernos experiencias de juego. En cada rincón del Hyrule nos espera una sorpresa: desde carreras a lomos de Epona a momentos en los que nos infiltraremos, pasando por un minijuego de pesca, pruebas de puntería, búsquedas secundarias que nos encargarán los habitantes de Hyrule... Habrá montones de ideas y mecánicas que sólo aparecerán en momentos puntuales y no se repetirán, porque enseguida se verán sustituidas por otras nuevas. Naturalmente, la duración del juego será variable: si vamos sólo a pasar la aventura, jugaremos tranquilamente unas 25 horas. Pero si queremos descubrir todos los secretos que Hyrule oculta, pasaremos de 60. Una aventura para perderse en ella, que puede fácilmente convertise en el mejor juego portátil de la historia.

Primera impresión

- **¡Sólo falta un mes para jugarlo!**
- **¡Aún queda un mes para jugarlo!**



Link y Zelda se encontrarán al poco de comenzar el juego. Y será un momento simplemente inolvidable.



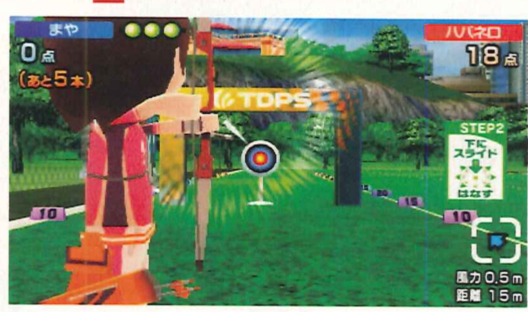
3DS ➲ DEPORTIVO ➲ NAMCO-BANDAI ➲ PRIMAVERA

Dual Pen Sports

Con una consola y... dos palitos.

Este título nos permitirá disfrutar de siete pruebas deportivas (incluyendo tiro con arco, béisbol, boxeo o lanzamientos de penalti), con un **originalísimo sistema de control**: usaremos un stick en cada mano para controlar a nuestros deportistas a través de la pantalla táctil. Además de buscar la diversión, el juego está pensado para que mejoremos nuestra coordinación entre las dos manos y la vista, e incluso permitirá que sigamos nuestros progresos a diario, además de incluir minijuegos de coordinación exclusivos y partidas en multijugador local. ¿Qué tal vas de coordinación?

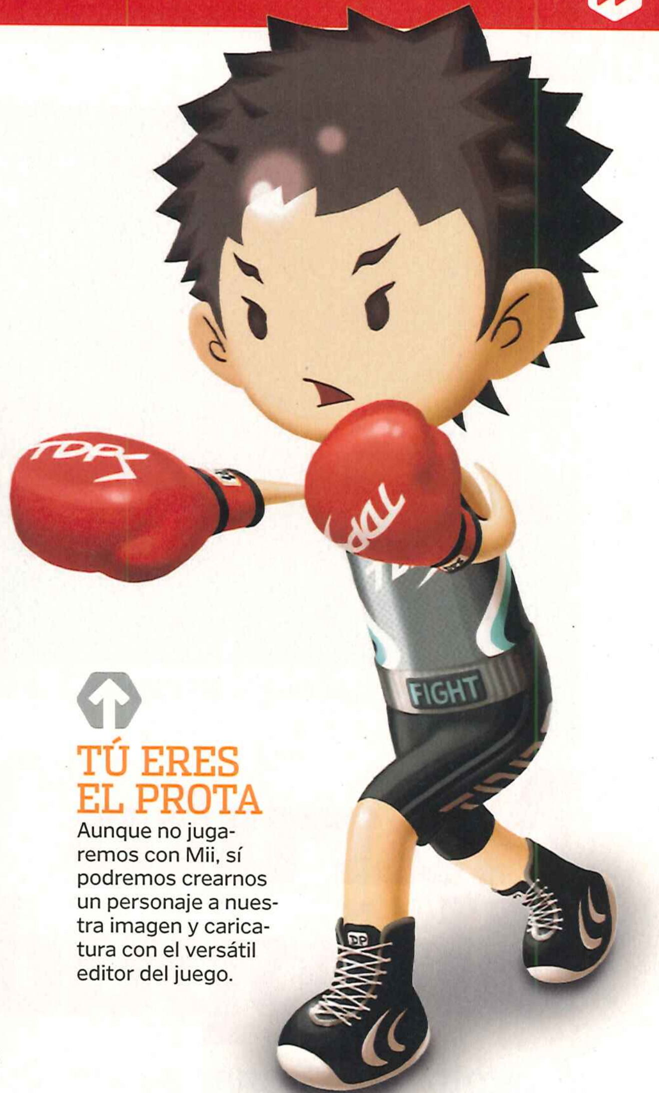
Primera impresión
- **Su original planteamiento.**
- **No tendrá muchas pruebas.**



➲**Las pruebas** se jugarán con dos stylus y la pantalla táctil. Ya sea para disparar una flecha o golpear un balón.



➲**El juego es un desafío a** nuestra coordinación, tanto visual como manual... y nos incitará a ir mejorando día a día.



TÚ ERES EL PROTA
Aunque no jugaremos con Mii, sí podremos crearnos un personaje a nuestra imagen y caricatura con el versátil editor del juego.

3DS ➲ PUZLES ➲ AVENTURA ➲ JUNIO

Doctor Lautrec

Layton vete preparando, llega un nuevo rival.

El Dr. Lautrec es una versión en plan sinvergüeza de Layton. Un profesor de arqueología que vive en el París del siglo XIX pero viaja por todo el mundo buscando tesoros... y, precisamente, el más valioso de ellos es el que deberás encontrar en 'Los Guerreros Olvidados', su primera aventura. Un viaje por el mundo donde resolverás puzles que jugarán con las 3D, además de disfrutar de divertidos vídeos estilo anime.

Primera impresión
- **Esto lo va a petar todo otra vez**
- **Que aún faltan algunos meses...**





➲**El profesor Lautrec** recorrerá el mundo en busca de un tesoro y resolviendo de paso puzles en tres dimensiones.



➲**Los vídeos** tendrán la calidad del mejor anime, y narrarán una historia con misterio... y mucho humor.



El efecto de las cámaras y el uso de secuencias como esta nos introducirán en un universo muy dinámico.

3DS ACCIÓN 505 GAMES 16 DE JUNIO

Naruto Shippuden 3D

A punto de estrenar su aventura en 3DS, hagamos un repaso de lo que tendrá.

Para empezar, los misteriosos 5 Kages protagonizarán por primera vez un juego de Naruto. Y habrá un modo Sabio, y estarán Sasuke y hasta 10 personajes desbloqueables. ¿Sólo un guiño a los fans?

Acción frenética

Los fans estarán muy contentos, sí, vale, pero también los **apasionados de los juegos de acción**. Porque eso será básicamente este Naruto: un arcade de acción lateral con muchos saltos, golpes, ataques y magias en 9 escenarios, que esconderán un buen número de objetos. El héroe no podrá saltar entre planos de profundidad, pero el efecto de las cámaras nos permitirá vivir la acción a tope. Igual que encontrar un montón de elementos reconocibles del manga y la serie de televisión.

Primera impresión

- **Combates y uso de las cámaras.**
- **¿Le faltará profundidad?**

MODO SABIO

Naruto se transforma en una versión mucho más potente de sí misma, una vez tiene su energía al nivel máximo.



El guión del juego es completamente nuevo, si bien recoge los últimos acontecimientos del manga y la serie de televisión, con la llegada de la ninja Malice.



Naruto no estará solo. Sasuke nos acompañará, si la desbloqueamos, y habrá un total de 10 personajes de apoyo, de los que podemos elegir entre 3 en cada capítulo.

3DS ➲ CONDUCCIÓN ➲ UBISOFT ➲ PRÓXIMAMENTE

Driver Renegade

A todos los que esperan un GTA, ¡apuntad mejor este en la lista!

Antes de lo que pensamos, llegará a 3DS el **primer juego de conducción y acción**. Con Driver descubrirás un mundo abierto que te llevará de viaje por las calles y edificios de Manhattan, de la mano de un exagente del FBI que se deja la piel.

Sin pausa y en 3D

Nueva York se ha convertido en la ciudad del crímen y te has propuesto arreglar el desaguisado tú solo. Hay cinco cabecillas de distintas organizaciones que están en tu punto de mira: varios traficantes (de drogas, órganos...), un proxeneta y un codicioso broker. Aquí **el arma será el coche**. Conducir a toda velocidad, destruir los lugares donde desarrollan sus actividades, embestir a los enemigos... Asume todos los riesgos necesarios a lo largo de **20 misiones y más de 70 desafíos** que llevarán al límite tus habilidades de conducción. Hay **más de 50 coches** por desbloquear, que además puedes tunear en tu garaje, y 7 modos de juego, incluidos contrarreloj, eliminación, guerra en la carretera... Qué ganas de echarle el guante.

Primera impresión

- **El desafío de la conducción.**
- **Aun no hay una fecha clara.**



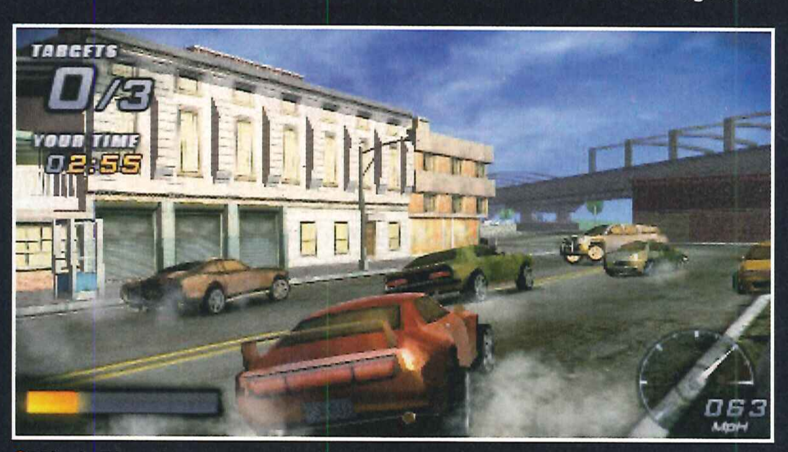


JOE TANNER

Tras varios años como agente encubierto del FBI, decide tomarse la justicia por su mano y limpiar Nueva York de crímen organizado. Se convierte en un Renegado...



➲**Las pantallas ofrecen un universo** sólido, con multitud de coches en pantalla, efectos de todo tipo y una gran sensación de dinamismo.



➲**Más de 50 coches** para recorrer Manhattan y acabar con los cinco cabecillas que han convertido Nueva York en la ciudad del crímen. ¿Te apuntas? A persecución limpia.

Próximo número



TEMA DEL MES, DEL AÑO, DEL SIGLO...

E3-Wii2

Viajamos a Los Angeles para tomar contacto con la consola que va a marcar el futuro de Nintendo en los próximos años. Todo eso y más lo podréis leer aquí.

¡LA REVIEW MÁS ESPERADA!

ZELDA 3DS



¿Te damos envidia?, ¿no te gustaría haber probado ya la review de Ocarina of Time 3DS? Tranquilo, vamos a contarlo todo.



NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Director
Juan Carlos García Díaz
Director de Arte
Abel Vaquero
Redacción
Rubén Guzmán (Jefe de Sección)
Maquetación
Augusto Varela (Jefe de Maquetación)
Patricia Barcenilla
Secretarias de Redacción
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores
Gustavo Acero, Samuel González, Jorge Puyol, Daniel Atienza, Víctor Navarro, Bruno Louviers, Roberto J.R. Anderson



Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón
Director de Sistemas Javier del Val
Directora de Márketing Belén Fdez. Zori
Coordinación de Producción Roberto Rodas
Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino
Jefe de Servicios Comerciales Jessica Jaime
Directora de Publicidad Mónica Marín
Publicidad Noemí Rodríguez
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución Dispaña.
Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta
28043 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Publicación controlada por



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

CONCURSO FAST & FURIOUS 5

¿Quieres sentir cómo sube la adrenalina?

¡Gana una experiencia de conducción!

¡Sorteamos una experiencia de conducción profesional con Motor Experience...

o uno de los 10 packs exclusivos de la película!

VIN DIESEL PAUL WALKER DWAYNE JOHNSON

FAST & FURIOUS 5

29 DE ABRIL EN CINES

www.fastandfurious5.es
www.fastandfuriouschallenge.es

PARTICIPAR ES MUY FÁCIL, envía un mensaje de texto al 27565 desde tu móvil poniendo:

FAST (espacio) una palabra que defina nuestra revista (espacio) tus datos personales

Ej.: FAST (espacio) indispensable (espacio) pacoruiz c/lopez4 badajoz

Coste SMS: 1,42€ (IVA incl.) Delicom SL tel 902051286 www.delicomsl.com Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor. Promoción válida del 13 de mayo al 15 de junio de 2011.

BASES DEL CONCURSO
1. Coste máximo por cada mensaje 1,42 Euros IVA incluido.
2. Válido para los operadores Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.Válido únicamente en España.
6. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos los premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, y no tendrá derecho a solicitarlo.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 DE JUNIO de 2011

Colaboran:

HOBBY micromanía







Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales

NINTENDO 3DS™

Nintendo®

DESPIERTA... EL 17 DE JUNIO

EN 1998 NACIÓ UNA LEYENDA...

"Ocarina of Time tiene algo que otros juegos sueñan con haber acariciado". 10/10 – MeriStation.com

"Os encontraréis ante un juego que se gana a pulso la categoría de indispensable". 98/100 – Hobby Consolas

... REVÍVELA AHORA EN 3D Y EN CASTELLANO











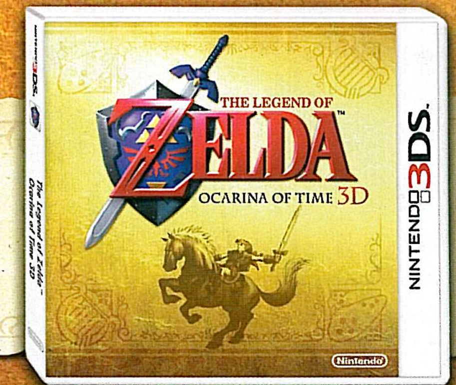
El efecto 3D puede verse sólo cuando se está usando una consola Nintendo 3DS™. Las imágenes de juego que aparecen en esta página han sido capturadas en el modo 2D.

www.legendofzelda.es

12™
www.pegi.info

REGALO COLECCIONISTA

Reserva ahora *The Legend of Zelda™: Ocarina of Time 3D*
¡y hazte con una de estas 7.500 cajas de diseño exclusivo!*



Para obtener más información sobre el efecto 3D de la consola Nintendo 3DS™, visita la página web oficial en www.nintendo3ds.es

* Promoción válida en los siguientes puntos de venta;
• El Corte Inglés • Opencor • GAME • Toys R Us • Media Markt • Saturn • Fnac • GameStop • Carrefour • Worten